ألعاب ذهنية في عشر دقائق للأطفال الأذكياء

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 1 4/18/2023 08:07:02 م

ألعاب ذهنية

ألعاب ذهنية في عشر دقائق للأطفال الأذكياء

المؤلف: دكتور جاريث مور

ترجمة: شركة بيت اللغات

جميع حقوق الطبع و إعادة الطبع والنشر والتوزيع محفوظة

لليتل بافن بيليشينغ هاوس م م ح للنشر والتوزيع

الرقم الدولي المتسلسل للكتاب: ISBN: 978-9948-803-56-0

اذن الطباعة: MC-10-01-1465697

Little Puffin Publishing house

Business Center,Sharjah
Publishing City Free Zone, Sharjah,
United Arab Emirates

+971524614833

حقوق النشر تعزز الإبداع وتشجع الطروحات المتنوعة والمختلفة، تطلق حرية التعبير وتخلق ثقافة نابضة بالحياة.

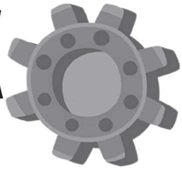
شكراً لاقتنائك النسخة الأصلية من هذا الكتاب، ولإحترامك حقوق النشر من خلال إمتناعك عن إعادة إنتاجه أو نسخه أو تصويره أو أي من أجزاءه بأي شكل من الأشكال دون إذن خطي من ليتل بافن للنشر والتوزيع.

أن تدعم الكُتّاب والمترجمين وتسمح ليتل بافن بيليشينغ هاوس م م ح أن تستمر برفد جميع القراء بالكتب.

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 2 4/18/2023 08:07:03 م

ألعاب ذهنية
في عشر دقائق
للأطفال

الأذكياء



Little Puffin
Publishing house

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 3 4/18/2023 08:07:05 م

مقدمة

هل أنت مستعد لتنشيط عقلك؟ يحتوي هذا الكتاب على 90 لعبة ذهنية تستغرق كل منها عشر دقائق، ومصممة لاختبار كل جزء في عقلك حتى تصل قدراتك الذهنية إلى أقصى مداها. هل تعرف أن عقلك يمتلك قوة تعلم تبلغ ضعف ما يملكه الشخص البالغ؟ فبينما تتقدم في العمر، فإن بعض أجزاء مخك التي لا تستخدمها بانتظام تبدأ تخبو وتضعف، تمامًا مثل عضلات جسمك التي تضعف عندما لا تمارس التمارين الرياضية.

في كل صفحة توجد لعبة ذهنية كاملة. حاول أن تحل لعبة أو لعبتين كل يوم، وحاول أن تستغرق فقط عشر دقائق أو أقل في كل لعبة.

يوجد مساحة مخصصة أعلى كل صفحة لتدوين الوقت الذي استغرقته في كل لعبة. إن كتاب «ألعاب ذهنية في عشر دقائق للأطفال الأذكياء» يمكن أن يساعدك على تحسين الذاكرة، ومهارات اللغة، ومهارات الأعداد، والتركيز، والوعي البصري، والوعي المكاني. إن ترقية طريقة تفكيرك سوف تحسن من أدائك في المدرسة، وتساعدك كذلك على اكتساب مشاعر إيجابية تشعر بها طوال اليوم مهما كان ما تفعله سواء ممارسة الرياضة، أو حل المشكلات، أو حتى مجرد الدردشة مع صديق. كلما زاد معدل استخدام قدراتك الذهنية، ستصبح أكثر ذكاء!

يعد هذا الكتاب بداية ممتازة لتحسين قدراتك الذهنية، ولكن هناك أيضًا أشياء أخرى يمكنك فعلها للمساعدة في ذلك الأمر. عقلك جزء من جسدك، ولكي تحافظ عليه وتجعله في أفضل حال، فمن الضروري أن تعتني بجسمك أيضًا على النحو التالي:

1) مارس التمارين البدنية بانتظام. وبذلك سيقوم الدم في عروقك بضخ الأكسجين إلى المخ وعندئذٍ تتمكن من التفكير بشكل أكثر وضوحًا وتركيزًا.

2) احصل على قدر جيد من النوم الصحي، معظم الناس بحاجة إلى ثماني ساعات على الأقل من النوم كل ليلة. البعض يحتاج إلى عدد أقل من الساعات، والبعض يحتاج لعدد أكبر، ولكن إذا لم تحصل على القدر الكافي لك من النوم، فإن عقلك لن يؤدي وظائفه على أكمل وجه.

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 4 4/18/2023 08:07:06 م

3) تناول وجبة الإفطار. صحن من الحبوب أو قطعة من الخبز المحمص في الصباح سوف يساعد جسدك على النهوض وسيمنح عقلك الطاقة التي يحتاج إليها لأداء مهامه طوال اليوم بكفاءة.

4) اشرب الكثير من الماء. من الصعب أن تفكر بشكل واضح إذا كان جسمك يفتقد إلى الماء؛ لذا تأكد من أنك تتناول ما يكفي من الماء عندما تشعر بالعطش.

5) تناول وجبات متوازنة وصحية. الأطعمة الجيدة للمخ تشمل الخضراوات والفواكه الطازجة، والمكسرات، والبيض، واللحم الخالي من الدهون، والأسماك الزيتية مثل السلمون والماكريل والتراوت والتونة (وعلى الرغم من ذلك، تجنب أيًّا من هذه الأطعمة إذا كنت مصابًا بحساسية تجاه أي منها).

بالإضافة إلى حل الألعاب التي يتضمنها هذا الكتاب، يمكنك كذلك أن تبتكر تحديات ذهنية تحفز عقلك طوال اليوم. فبإمكانك أن تبدأ في اللحظة التي تستيقظ فيها في الصباح وذلك من خلال تناول إفطارك باليد التي لا تستخدمها عادة في تناول الطعام، وتنتهي في المساء بتعلم كلمة جديدة من القاموس قبل النوم.

الألعاب التكتيكية مثل الشطرنج ولعبة الورق، والدومينو يمكن أن تحسن من تركيزك، ومهارات التفكير والذاكرة. والقراءة مفيدة جدًّا لعقلك، حيث إنها تعلمك كلمات وعبارات جديدة، وتحسن من ذاكرتك، وتجعلك تفهم العالم من حولك. يوجد العديد من الأشياء التي يمكنك أن تفعلها لزيادة قدرتك الذهنية، ويمكن أن تبدأ الآن من خلال هذا الكتاب.

يمكن حل كل لعبة من خلال التفكير بحرص شديد في المشكلة التي تواجهك. لا يجب أن تلجأ إلى التخمين لحل أي من الألعاب. كل ما تحتاج له لحل أي لعبة في هذا الكتاب هو قلمك، وعقلك.

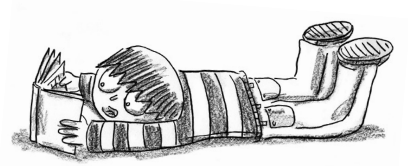
لا تخشَ تدوين ملاحظاتك أو الكتابة على صفحات الكتاب – فربما تكون هذه طريقة جيدة لمساعدتك على تتبع أفكارك بينما تعمل على حل اللعبة. توجد بعض الصفحات الخالية في نهاية الكتاب يمكنك استخدامها في تجربة الحلول.

راجع الإجابات في نهاية الكتاب. إذا واجهت مشكلة أو صعوبة في حل أية لعبة، فمسموح أن تلقي نظرة سريعة على الإجابات. حتى إذا كنت قد رأيت الإجابات فقد تمثل الألعاب الذهنية تحديًا لك للعمل على حلها.

تذكر... أنت تعمل على تدريب عقلك للتفكير، فالتفكير في المشكلة أو اللعبة الذهنية هو المهم وليست الإجابات نفسها.

حتى تحافظ على قدراتك الذهنية في أوجها، فإن الألعاب الذهنية تزداد صعوبة كلما تقدمت خلال صفحات الكتاب. فمن الأفضل أن تبدأ من بداية الكتاب ثم تواصل رحلتك؛ لأن الألعاب الأولى قد تعطيك بعض التلميحات والإرشادات في حل بعض الألعاب التالية.

هل أنت مستعد لاتخاذ الخطوة الأولى نحو تحسين قدراتك الذهنية؟ إذن اتجه إلى اللعبة الذهنية الأولى، واستمتع!



نبذة عن مؤلف الألعاب الذهنية الدكتور جاريث مور

الدكتور جاريث مور مؤلف أحجيات، ومؤلف الكثير من الكتب التي تحتوي على الألغاز والألعاب الذهنية.

يمتلك جاريث مور موقعًا إلكترونيًّا لتدريب العقل عنوانه: BrainedUp.com ويدير موقعًا إلكترونيًّا للألغاز عنوانه: PuzzleMix.com. حصل جاريث مور على درجة الدكتوراه في جامعة كامبريدج، حيث كان تخصصه برمجة الحواسيب لفهم اللغة الإنجليزية المنطوقة.

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 6 4/18/2023 08:07:09 م

هيا
نبدأ
الألعاب
الذهنية

الوقت ....

اللعبة الذهنية 1

أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 6 في المربعات الخالية، بحيث لا يمكن أن يظهر أي رقم أكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 6 مربعات.

	3		6	2	
		5	2	6	
			1		
		1			
	4	2	5		
	2	6		3	

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 8 4/18/2023 08:07:12 م

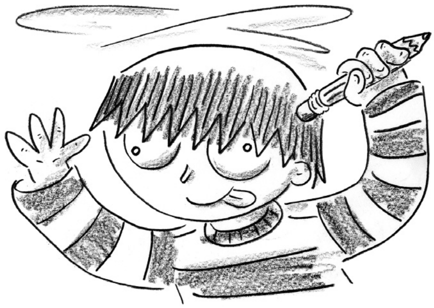
اللعبة الذهنية 2

الوقت ....

اعثـر علـى أسـماء الفواكـه فـي مربـع البحـث عـن الكلمـات التالـي. ربمـا تجـد أسـماء الفواكـه مكتوبـة مـن اليميـن لليسـار، أو العكـس ومـن أعلـى لأسـفل أو العكـس أو بشـكل قطـري.

توت	برتقال	فراولة
موز	خوخ	ليمون
مشمش	أفوكادو	كيوي
شمام	أناناس	عنب
بطيخ	جوافة	مانجو

ك	س	ة	ف	ا	و	ج	ه	ف	ت
ا	ا	ب	م	ا	م	ش	ي	ر	ل
ف	ن	و	ن	ي	و	ي	ك	ا	ا
و	ا	ج	ج	ت	ن	ي	و	و	ق
ك	ن	ن	ش	ص	د	خ	ث	ل	ت
ا	ا	ا	ن	م	غ	ذ	ي	ة	ر
د	ج	م	و	م	ش	ش	ع	ط	ب
و	ة	ب	م	خ	ز	م	م	ن	ب
ي	ن	س	ي	ت	و	ت	ه	ا	ب
ز	و	م	ل	ع	خ	و	خ	ط	م



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 9 4/18/2023 08:07:13 م

اللعبة الذهنية 3

الوقت ....

الجنـاس الناقـص هـو كلمتـان لهمـا نفـس الحـروف ولكـن بترتيـب ومعنـى مختلفيـن.

مثال: كلمة علم وكلمة عمل.

امـلأ الفـراغ فـي كل جملـة مـن الجمـل التاليـة بكلمـة مناسـبة مكونـة مـن نفـس حـروف الكلمـة المكتوبـة بخـط عريـض.

أ) **نهاك** أبوك عن الذهاب إلى ......

ب) أحب **عسل** النحل، ولكنني أخاف من ...... النحل.

ج) **حلم** الفقير بأكل ...... الغنم.

د) **ربح** الطفل في مسابقة القراءة قلمَ ......

هـ) تسير سفن **الحرب** في ......

و) **فرح** أهل القرية عند ...... بئر للمياه.

ز) أخرج الطفل **اللعبة** من ......

ح) اشتد **الألم** على المريض ولكنه لم يفقد ......

ط) أكلت **اللحم** طيب المذاق، لكنه كان بحاجة إلى ......

ي) رأيت شجرة **عنب** جميلة تنمو بجوار ......

ك) أراد **الولد** ماء، فألقى ...... في البئر.

ل) عمي **المسن** لا يأكل ......

م) جلس أشقاء الملك **العشر** بجوار ......

ن) وضعت عطر **المسك** لطرد رائحة ......

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 10 4/18/2023 08:07:15 م

اللعبة الذهنية 4

الوقت ....

اعثر على السفن الحربية المخفية في الأشكال التالية:

1 x سفينة استطلاع

2 x سفينة مدمرة

2 x غواصة

القواعد

- بجـوار كل صــف وأســفل كل عمــود رقــم يوضــح عــدد أجـزاء الســفينة الموجــودة فـــي هــذا الصــف أو هــذا العمــود.
- السفن لا تأخذ وضعًا قطريًا.
- لا تتلامــس الســفن فيمــا بينهــا مــن اليميــن أو اليســار أو مــن القمــة أو مــن القــاع (لكنهــا قــد تتلامــس قطريــا).

اللغز أ

					4
					0
					3
					2
					0
3	1	3	0	2	

اللغز ب

					3
					0
					4
					1
					1
2	3	1	0	3	

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 11 4/18/2023 08:07:19 م

اللعبة الذهنية 5

الوقت ....

أكمـل لعبـة السـودوكو التاليـة بوضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 9 فـي المربعـات الخاليـة، ولكـن لا يمكـن أن يظهـر أي رقـم أكثـر مـن مـرة فـي كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي علـى 9 مربعـات.

8	1		5	2			3	6
6		2	7		1	4		
9	7	3	8	6			1	
	4	9	1		5		6	
5	6		3		2		8	4
	2		9		6	5	7	
	9			5	8	6	4	3
		5	6		7	8		9
2	8			9	3		5	7

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 12 4/18/2023 08:07:21 م

اللعبة الذهنية 6

الوقت ....

اعثـر علـى أصـوات الحيوانـات فـي مربـع البحـث عـن الكلمـات التالـي. ربمـا تجـد أصـوات الحيوانـات مكتوبـة مـن اليميـن لليسـار، أو العكـس ومـن أعلـى لأسـفل أو العكـس أو بشـكل قطـري.

فحيح - خوار - طنين - نعيق

عواء - زمجرة - صهيل - نهيق

هديل - نقيق - صرير - مواء

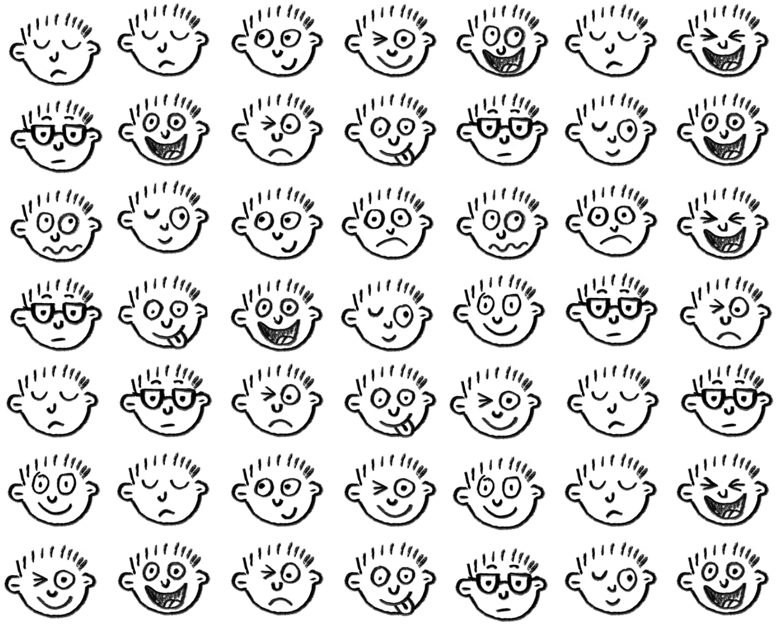
نباح - زئير - زقزقة - مأمأة

ر	ن	ث	ح	ي	ح	ف	ن	ك	ن
ي	ب	ه	د	ي	ل	ق	س	ي	م
ر	ا	ل	ي	ه	ص	ي	ع	ق	ا
ص	ح	ح	ق	ط	ك	ه	ا	ث	م
ن	ء	ر	ي	ن	ر	ن	ا	ه	ا
ق	ا	ئ	ع	ي	ر	ع	ر	ة	ة
ي	و	غ	ن	ن	ا	و	ي	ق	ا
ق	م	ا	ل	ب	و	ا	ئ	ز	س
ا	ن	ر	ا	ث	خ	ء	ز	ق	خ
س	ت	ء	ة	ر	ج	م	ز	ز	م

اللعبة الذهنية 7

الوقت ....

انظر إلى هذه الأوجه الكرتونية!



أ) كم إجمالي عدد الأوجه الموجودة؟

ب) كم عدد الأوجه المبتسمة أو الضاحكة؟

ج) كم عدد الأوجه التي بها عين مغلقة وعين مفتوحة؟

د) كم إجمالي عدد العيون المفتوحة؟

هـ) بدون عد، خمن عدد العيون المغلقة المفترض أن تكون موجودة.

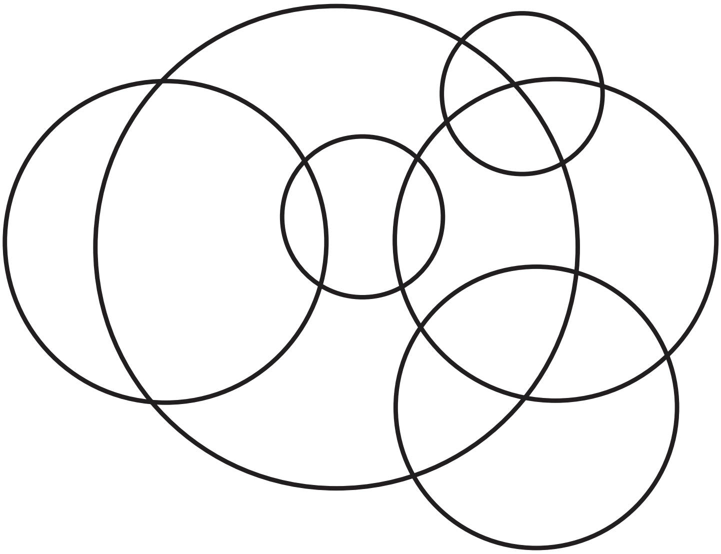
و) كم عدد الأوجه التي بها نظارات أو لسان للخارج؟

ز) كم عدد الأوجه التي بها نظارات ولسان للخارج؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 14 4/18/2023 08:07:25 م

اللعبة الذهنية 8

الوقت ....



أ) كم عدد الدوائر الموجودة؟

ب) كم عدد الأحجام المختلفة للدوائر؟

ج) كم عدد النقاط التي تتقاطع عندها الدوائر؟

د) عندما تتقاطع الدوائر تتكون أشكال أخرى غير دائرية (وغير متقاطعة). إذا أردت تلوين هذه الأشكال بألوان مختلفة، فكم عدد الألون التي ستحتاج إليها؟

هـ) ما أقل عدد من الألوان ستحتاج إليها لتلوين الأشكال غير الدائرية، بحيث لا يتقاطع شكلان لهما اللون نفسه حتى لو كان تقاطعهما من أحد الأركان؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 15 4/18/2023 08:07:28 م

الوقت ....

اللعبة الذهنية 9

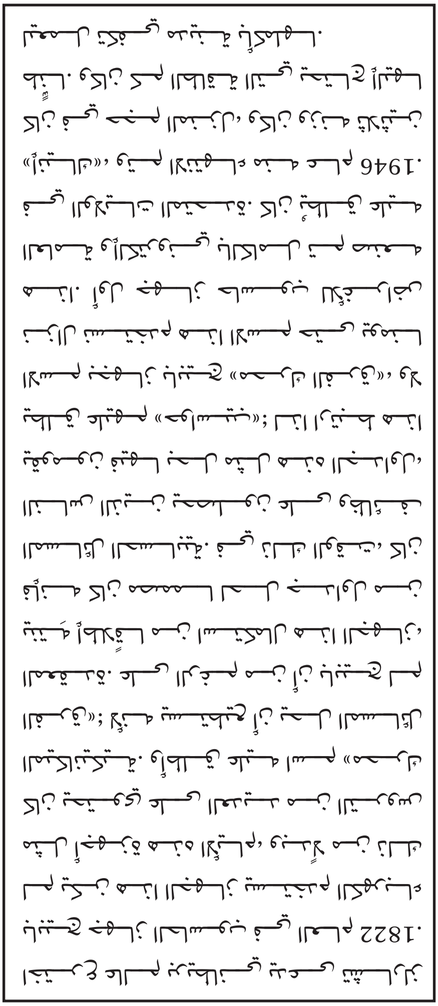
أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 6 في المربعات الخالية، ولكن لا يمكن أن يظهر أي رقم أكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 6 مربعات.

				2	1
		3	6		
		4	1		
2	3				

اللعبة الذهنية 10

الوقت ....

حاول فك شفرة القصة غير المقلوبة التالية والتي تتناول موضوع أجهزة الحاسوب، ثم أجب عن الأسئلة في الأسفل.



أ) في أي عام أُخترع أول جهاز حاسوب؟

ب) كم كان وزن «إنياك»؟

ج) ماذا كان الاسم الأصلي لجهاز تشارلز بابيج؟

د) في أي دولة تم صنع جهاز «إنياك»؟

هـ) ما التكنولوجيا غير الكهربائية التي احتاج إليها جهاز تشارلز بابيج ليعمل؟

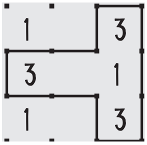
10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 17 4/18/2023 08:07:33 م

أكمل الألغاز التالية برسم خطوط تصل بين النقاط باتباع القواعد التالية.

القواعد

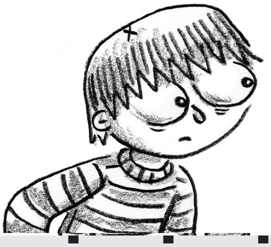
- يجب أن ترسم حلقة كاملة باستخدام هذه الخطوط، ويجب أن ترسم الخطوط بشكل أفقي أو رأسي فقط لتوصيل النقاط بعضها ببعض.
- لا يمكن للخطوط أن تتلامس أو تتقاطع فيما بينها.
- كل «مربع» بداخله رقم يجب أن يشير هذا الرقم إلى عدد الأضلاع المكتملة بالخطوط التي تصل بين النقاط. وبناءً عليه، فإن الرقم «1» يعني أنه يوجد ضلع واحد فقط لهذا المربع مرسوم بخط بين نقطتين، وأن الأضلاع الثلاثة الأخرى ليس بها أي خطوط.
- إذا كان المربع لا يحتوي على أي رقم، فيمكن أن يكون به أي عدد من الأضلاع مرسومة بخطوط تصل بين النقاط.

وفيما يلي مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:



اللغز أ

3	1	3
3		3
3	1	3



1	3	2
0	3	2
1	3	2

اللغز ب

3	2	0
2		1
2	3	1

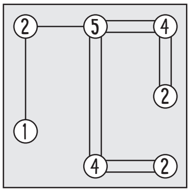
اللغز ج

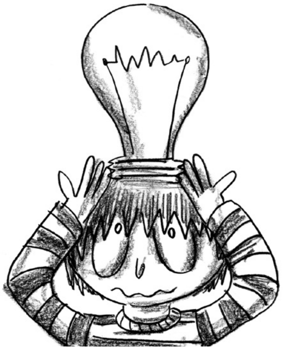
هـذه اللعبـة يطلـق عليهـا اسـم «هاشـي» وعليـك أن تحلهـا بتوصيـل الأسـلاك بشـكل صحيـح لتوصيـل أطـراف الدوائـر الكهربائيـة.

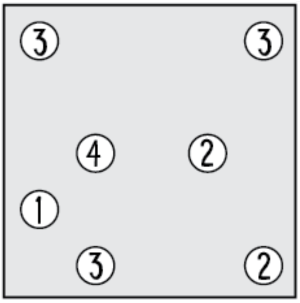
القواعد

- بيـن أي طرفيـن، يمكـن أن ترسـم إمـا سـلكًا **واحـدًا** أو **اثنيـن** أو يمكـن **ألا** ترسـم أي سـلك بيـن الطرفيـن.
- كل طـرف يحمـل رقمًـا وهـذا الرقـم يوضـح لـك العـدد الإجمالـي للأسـلاك المتصلـة بهـذا الطـرف.
- يجـب أن تصـل الأسـلاك بشـكل مباشـر، رأسـي أو أفقـي، ولا يمكـن توصيلهـا بكشـل قطـري أو منحـنٍ.
- لا يمكن للأسلاك أن تتقاطع.
- لا يمكـن للأسـلاك أن تمـر فـوق أو خلـف الأطـراف الكهربائيـة. وبهـذه الطريقـة تكـون الدائـرة الكهربائيـة مكتملـة، بحيـث يمكـن للتيـار الكهربـي أن يصـل إلـى كل الأطـراف مـن خـلال الأسـلاك.

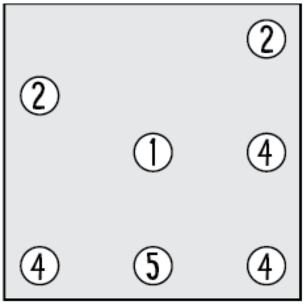
وفيما يلي مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:







اللغز أ



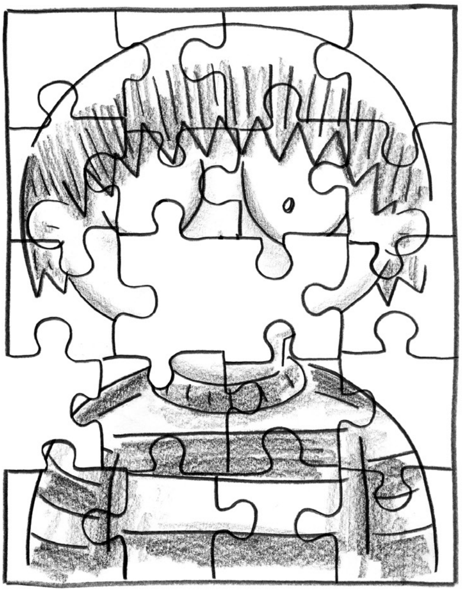
اللغز ب

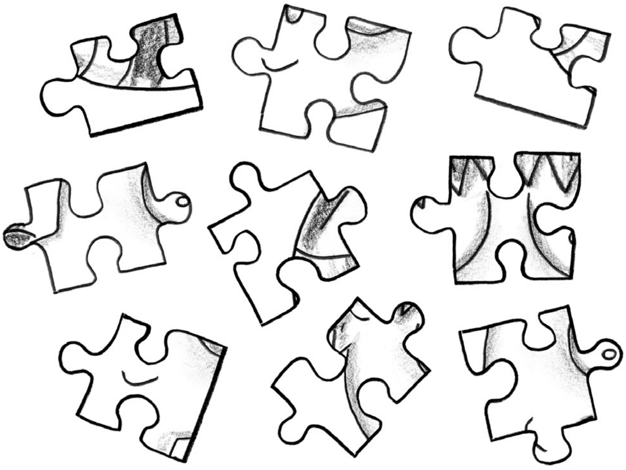
10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 19 4/18/2023 08:07:40 م

اللعبة الذهنية 13

الوقت ....

القطـع الثـلاث المفقـودة مـن هـذه الأحجيـة اختلطـت ببعـض القطـع الأخـرى المفقـودة مـن أحجيـة أخـرى. هـل يمكنـك أن تعثـر علـى القطـع الثـلاث المطلوبـة لسـد الفراغـات؟

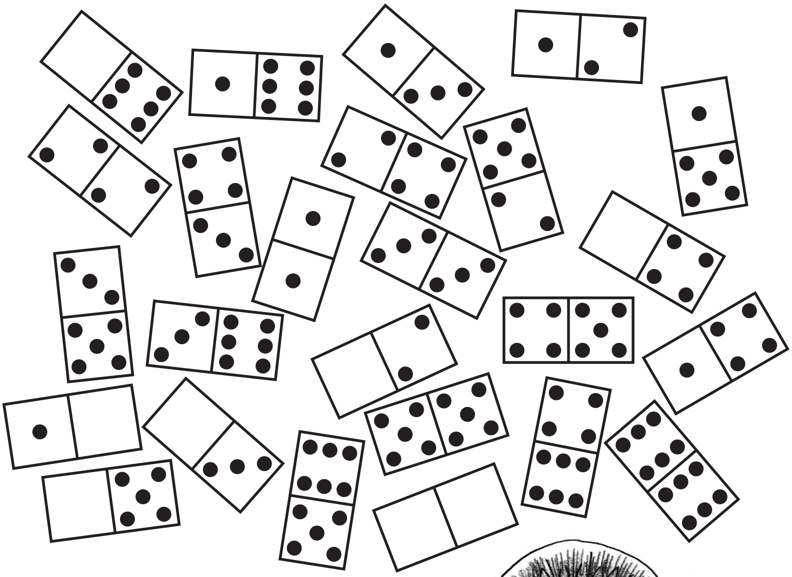




اللعبة الذهنية 14

الوقت ....

يوجد 28 قطعة دومينو في مجموعة، كل قطعة بها نصفان وكل نصف إما فارغ أو يحمل من 1 إلى 6 نقاط. لا يوجد قطعتا دومينو متطابقتان وكل مزيج محتمل من الأرقام موجود في هذه المجموعة. ما قطع الدومينو الثلاث المفقودة في هذه المجموعة؟



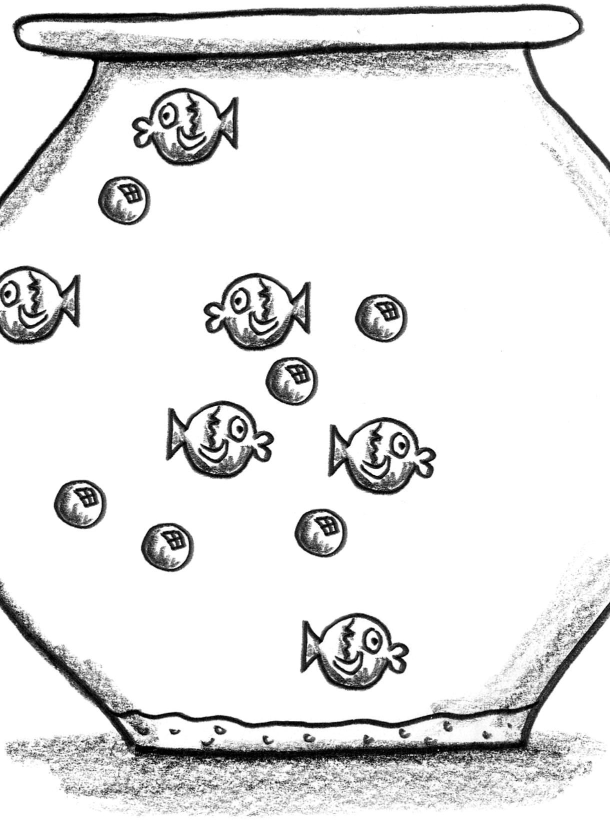
قطع الدومينو المفقودة هي:

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 21 4/18/2023 08:07:45 م

اللعبة الذهنية 16

الوقت ....

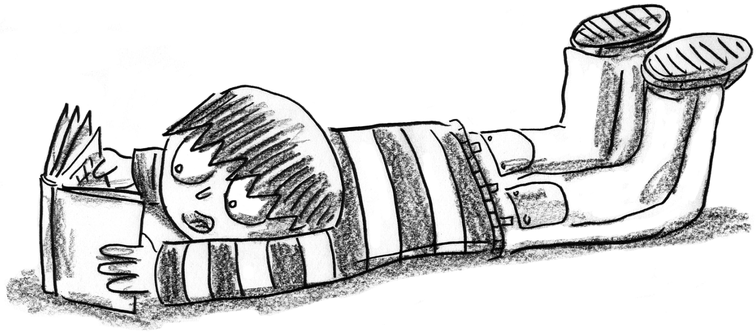
باســتخدام 3 خطــوط فقــط، قــم بتقســيم حــوض الســمك إلــى 6 أجــزاء، بحيــث يحتــوي كل جــزء علــى ســمكة واحــدة وفقاعــة واحــدة.



اللعبة الذهنية 17

الوقت ....

أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 9 في كل مربع، ولكن لا يمكن لأي رقم أن يتكرر مرتين في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 9 مربعات.



3	7	8		4		6	9	
6					8			7
	2	1	9				3	
8	5	6	4				2	
	3		2		1		4	
	4				7	9	8	3
	1				3	2	6	
9			6					4
	6	7		1		3	5	9

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 23 4/18/2023 08:07:49 م

اللعبة الذهنية 17

الوقت ....

قم بتظليل المربعات التالية في الشكل التالي:

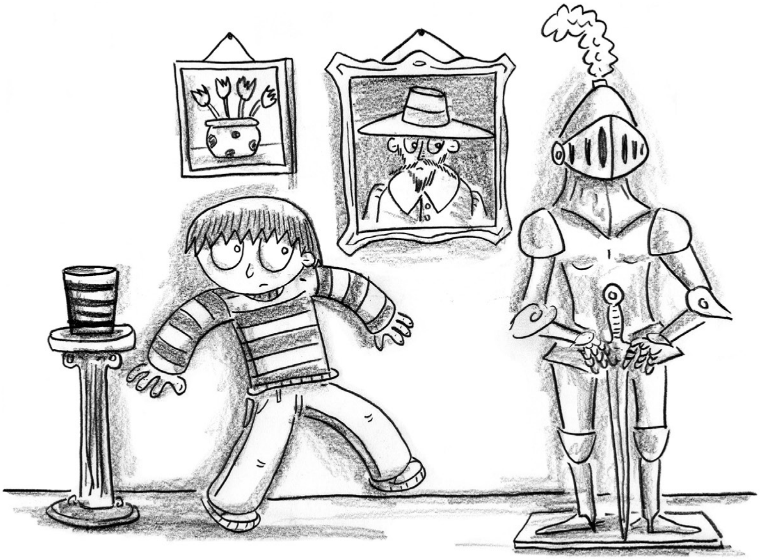
- قم بتظليل المربعات التي تحتوي على أرقام زوجية. الأرقام الزوجية هي الأرقام التي تقبل القسمة على 2 (2، 4، 6، وهكذا).
- قم بتظليل المربعات التي تحتوي على أرقام أكبر من 10 وأصغر من 20.
- قم بتظليل المربعات التي تحتوي على أرقام تقبل القسمة على 3 (3، 6، 9، وهكذا).
- قم بتظليل المربعات التي تحتوي على أرقام تقبل القسمة على 5 (الأرقام التي تقبل القسمة على 5 هي الأرقام التي تنتهي بـ 0 أو 5).

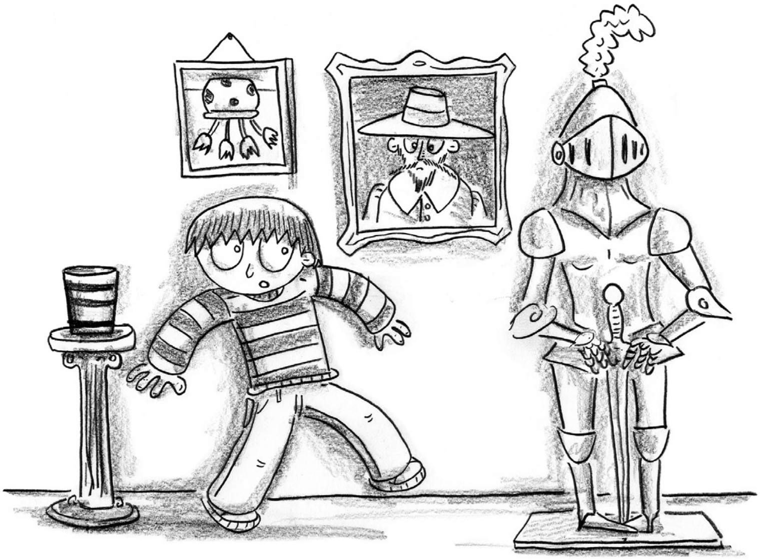
29	1	29	7	23	31	29	1	7	18
23	53	31	43	1	53	43	23	85	13
37	41	1	37	43	49	31	20	19	65
7	29	7	23	29	1	50	5	70	95
23	2	31	49	53	23	22	27	55	23
90	24	8	53	1	84	16	17	43	49
12	15	3	18	40	15	6	47	41	37
1	30	21	15	14	4	22	37	29	7
29	7	13	14	62	9	23	31	53	23
43	23	37	25	12	7	49	29	31	1

اللعبة الذهنية 18

الوقت ....

هل يمكنك أن تحدد 10 اختلافات بين الصورتين؟





أكمل ألغاز الكاكورو التالية:

القواعد

- ضع الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات البيضاء.
- يجب أن تضع الأرقام في صف أو عمود من المربعات البيضاء المتجاورة، بحيث يكون مجموع الأرقام في كل صف يساوي الرقم المكتوب على اليسار، ومجموع الأرقام في كل عمود يساوي الرقم الموضح أعلاه (الأرقام الموضحة في المربعات ذات اللون الرمادي الفاتح).
- لا يمكن تكرار أي رقم في أي صف أو عمود من المربعات البيضاء. على سبيل المثال، لكي تحصل على المجموع «4» يجب أن تستخدم الرقمين «1» و«3»، حيث إن «2» و«2» يمثلان تكرار للرقم «2».

اللغز أ

■	■	■	■	↓3
■	■	↓3	↓5 →2	
■	↓4 →6			
→6				■
→1		■	■	■

اللغز ب

■	■	■	↓6	↓3
■	■	↓6 →4		
■	↓4 →6			
→6				■
→3			■	■

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 26 4/18/2023 08:07:58 م

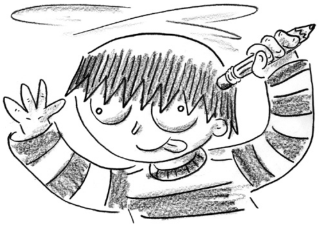
اللعبة الذهنية 20

الوقت ....

اعثر على أسماء أصوات الأشياء والطبيعة في مربع البحث عن الكلمات التالي. ربما تجد الأصوات مكتوبة من اليمين لليسار، أو العكس ومن أعلى لأسفل أو العكس أو بشكل قطري.

أزيز	جعجعة	تمتمة	هزيم
اصطكاك	حفيف	صرير	وغى
أنين	خرير	طنطنة	صفير
بقبقة	دمدمة	نحيب	تغريد
زفير	رنين	هدير	

ص	د	م	د	م	ة	ن	ي	ن	ر
ف	ا	س	ر	ه	ز	ي	م	ن	م
ي	أ	ص	غ	ي	ك	ر	ي	د	ه
ر	ن	ض	ط	ة	ر	ف	ي	ف	ح
ف	ي	ط	م	ك	ر	خ	ت	ح	ة
ي	ن	ت	ى	ي	ا	ل	غ	ب	ع
ن	م	غ	ر	ذ	أ	ك	ر	ي	ج
ت	و	ص	أ	و	ز	ش	ي	ح	ع
ط	ن	ط	ن	ة	ي	ث	د	ن	ج
ة	ق	ب	ق	ب	ز	ز	ف	ي	ر

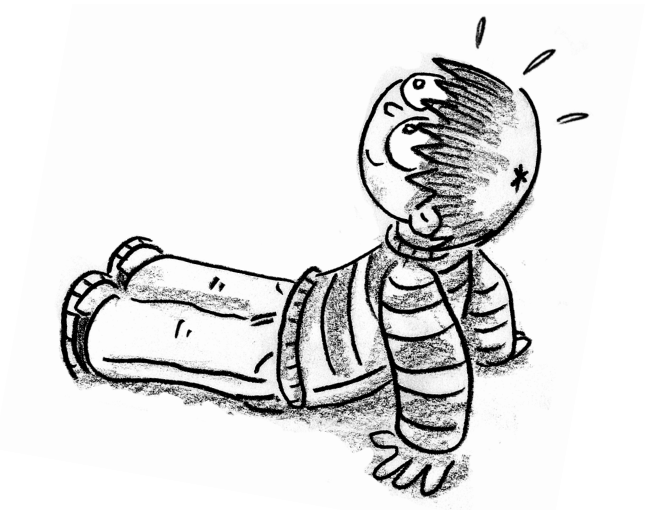


اللعبة الذهنية 21

الوقت ....

أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 6 في كل مربع خالٍ، ولكن لا يمكن تكرار أي رقم في أي صف أو أي عمود أو أي منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 6 مربعات.

1					6
	3				4
			2	5	
	6	1			
2				1	
4					5



اللعبة الذهنية 22

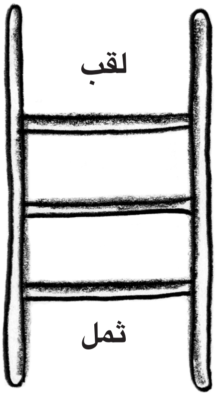
الوقت ....

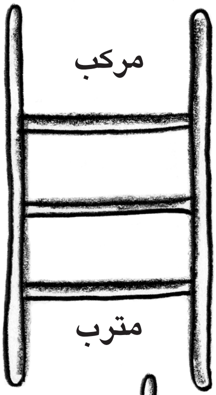
كل سـلَّم بـه كلمـة أعلـى السـلم وكلمـة أسـفله. اربـط الكلمـة الموجـودة أسـفل السـلم بالكلمـة الموجـودة أعـلاه بوضـع كلمـة جديـدة فـوق كل درجـة.

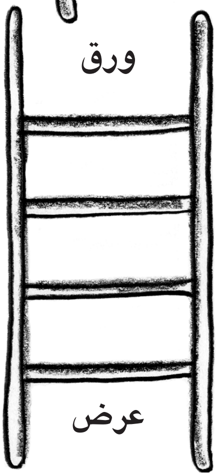
القواعد

- حـرف واحـد فقـط يمكـن تغييـره فـي كل درجـة مـن السـلم، ويمكـن تغييـره لأي حـرف آخـر مـن الألفبـاء العربيـة.
- يمكن استخدام الكلمات العربية فقط، وأن تكون مفهومة وذات معنى.

علـى سـبيل المثـال: يمكـن ربـط كلمـة «بـاب» بكلمـة «جـار» علـى النحـو التالـي: «بـاب»، «نـاب»، «نـار»، «جـار».







الوقت ....

اللعبة الذهنية 23

أكمل الألغاز التالية برسم خطوط تصل بين النقاط باتباع القواعد التالية.

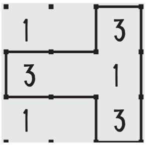
القواعد

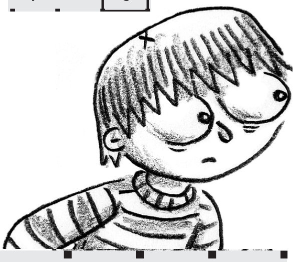
- يجب أن ترسم حلقة كاملة باستخدام هذه الخطوط، ويجب أن ترسم الخطوط بشكل أفقي أو رأسي فقط لتوصيل النقاط بعضها ببعض.
- لا يمكن للخطوط أن تتلامس أو تتقاطع فيما بينها.
- كل «مربع» بداخله رقم يجب أن يشير هذا الرقم إلى عدد الأضلاع المكتملة بالخطوط التي تصل بين النقاط. وبناءً عليه، فإن الرقم «1» يعني أنه يوجد ضلع واحد فقط لهذا المربع، وهذا الضلع مرسوم بخط بين نقطتين، وأن الثلاثة أضلاع الأخرى ليس بها أي خطوط.
- لو المربع ليس به أي رقم، فيمكن أن يكون به أي عدد من الأضلاع مرسومة بخطوط تصل بين النقاط.

اللغز أ

3	2	3
2	3	2
2	2	2

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من الفهم والتوضيح:





3	2	2	1
3	1		2
2		3	3
3	2	0	1

اللغز ب

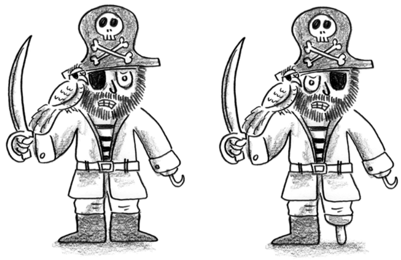
3	2	0	0
2	2		1
3		3	3
3	1	2	2

اللغز ج

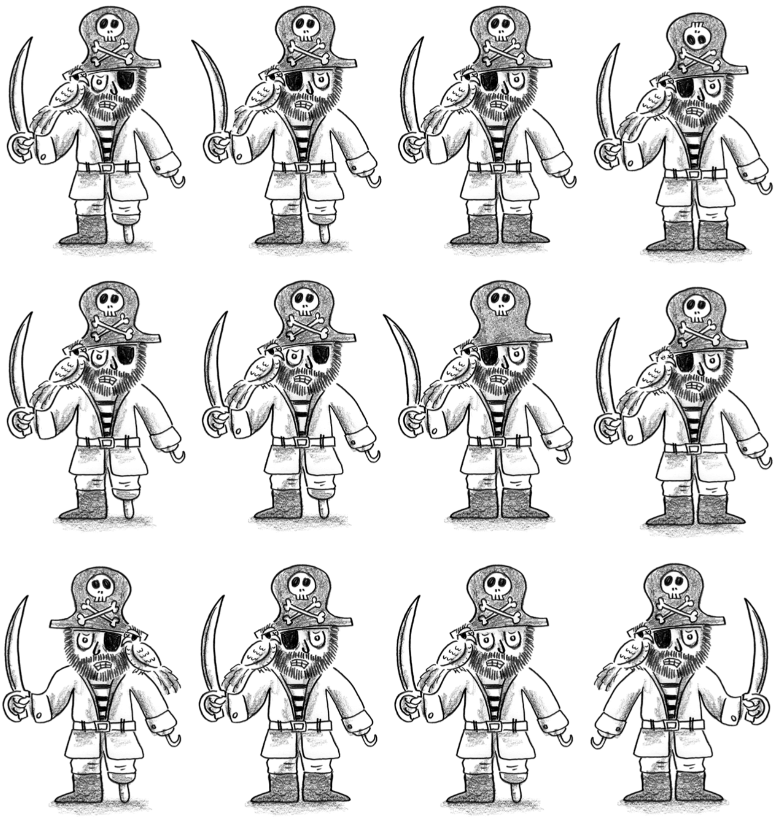
10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 30 4/18/2023 08:08:08 م

اللعبة الذهنية 24

الوقت ....



هل يمكنك أن تجد هذين القرصانين بين المجموعة التالية من القراصنة؟



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 31 4/18/2023 08:08:09 م

اللعبة الذهنية 25

الوقت ....

أكمـل لعبـة سـودوكو X التاليـة بوضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 6 فـي كل مربـع، ولكـن لا يمكـن أن يتكـرر نفـس الرقـم فـي أي صـف، أو أي عمـود، أو أي منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي علـى 6 مربعـات، أو فـي أيٍّ مـن الخطيـن القطرييـن المظلليـن علـى شـكل X.

3			1		
			3	6	
6		4	2		1
2		3	5		4
	4	1			
		2			6

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 32
4/18/2023 08:08:12 م

الوقت ....

قـم بفـك الشـفرات السـرية لتظهـر لـك الرسـائل المخفيـة. الشـفرة الثانيـة هـي فـي الحقيقـة خدعـة، مصممـة لتخـدع العـدو إذا مـا اعتـرض الرسـالة. الرسـالة الحقيقيـة يمكـن اكتشـافها بفـك الشـفرة الثالثـة، ولكنـك سـتحتاج لفـك الشـفرة الأولـى والثانيـة.

الشفرة الأولى

كل حـرف تـم اسـتبداله بالحـرف الـذي يليـه فـي الألفبـاء العربيـة، فالحـرف ب مكتـوب بـدلًا مـن الحـرف «أ» والحـرف «و» مكتـوب بـدلا مـن الحـرف «م» وهكـذا.

ن ه غ ذ و ب ب م ك ب ذ ن غ و ذ ب م ن ث خ ق

الشفرة الثانية

كل حـرف تـالٍ هـو فـي الحقيقـة حـرف زائـف (الحـرف الثانـي، والرابـع، والسـادس، وهكـذا).

ا ب ل خ ت ط ن ز ف ن ي غ ذ ل ا ب ل م ل ن ي ب ل م ة

الشفرة الثالثة

اجمـع الحـروف الزائفـة مـن الشـفرة الثانيـة، ثـم قـم بفـك شـفرة الرسـالة السـرية بتطبيـق قاعـدة الشـفرة الأولـى.

اللعبة الذهنية 27

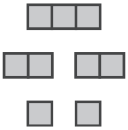
الوقت ....

اعثر على السفن الحربية المخفية في الأشكال التالية:

1 X سفينة استطلاع

2 X سفينة مدمرة

2 X غواصة



القواعد

- بجوار كل صف وأسفل كل عمود رقم يوضح عدد أجزاء السفينة الموجودة في هذا الصف أو هذا العمود.
- السفن لا تأخذ وضعًا قطريًا.
- لا تتلامس السفن فيما بينها من اليمين أو اليسار أو من القمة أو من القاع (لكنها قد تتلامس قطريًا).

اللغز أ

					3
					1
					3
					0
					2
2	3	0	4	0	

اللغز ب

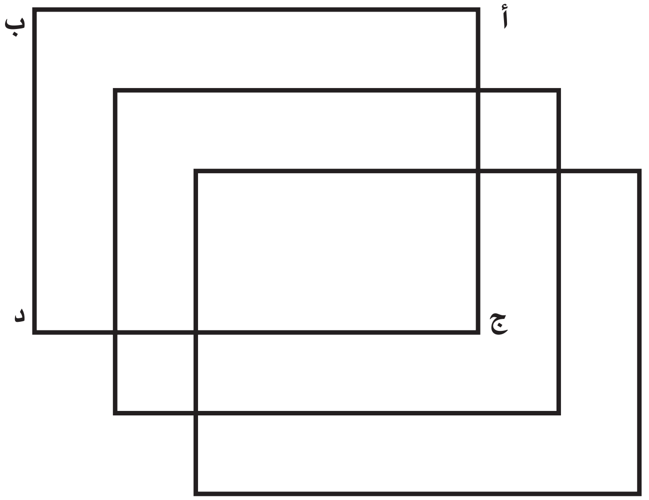
					3
					2
					0
					4
					0
2	1	3	0	3	

اللغز ج

					2
					1
					3
					0
					3
4	1	1	3	0	

اللعبة الذهنية 28

الوقت ....



أ) كم عدد المستطيلات الموجودة في الشكل؟

(تذكر أن المربع يعد مستطيلًا أيضًا)

ب) كم عدد النقاط التي تتقاطع عندها أضلاع المستطيلات؟

ج) كم عدد الأحجام المختلفة للمستطيلات الموجودة في الشكل؟

د) عندما تداخلت المستطيلات الكبيرة، تكونت أشكال جديدة صغيرة الحجم (والتي لا تتداخل فيما بينها). إذا أردت أن تقوم بتلوين هذه الأشكال الجديدة بألوان مختلفة، فكم عدد الألوان التي سوف تحتاج إليها؟

هـ) إذا قمت برسم خط من النقطة أ إلى النقطة د، وخط آخر من النقطة ب إلى النقطة ج، فكم عدد المثلثات ذات الأحجام المختلفة ستظهر في الشكل؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 35 4/18/2023 08:08:20 م

ظلل بعض المربعات في ألغاز الهيتوري التالية، بحيث عندما تنتهي من كل شكل لا يمكن لأي رقم غير مظلل أن يتكرر أكثر من مرة في كل صف أو كل عمود. (وهذا لا يعني أن كل رقم يجب ألا يظلل في كل صف وكل عمود).

القواعد

- يمكن للمربعات المظللة أن تتلامس بشكل قطري فقط ولا يمكن أن تتلامس بشكل رأسي أو أفقي.
- كل المربعات غير المظللة يجب أن تترابط مع بعضها بعضًا بشكل متتابع أفقيًّا أو رأسيًّا بحيث تشكل منطقة غير منفصلة وغير مظللة.

وهذا مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:

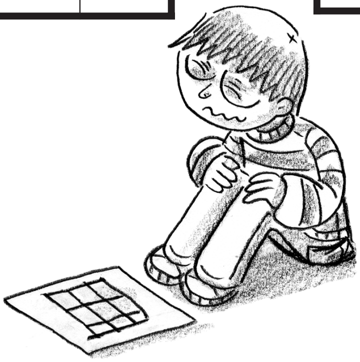
4	2	5	1	5
5	3	1	2	4
2	1	2	4	3
5	3	4	1	1
3	4	4	5	2

اللغز أ

2	1	3
3	3	3
3	2	1

اللغز ب

2	1	1
1	3	1
3	2	3



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 36 4/18/2023 08:08:24 م

اللعبة الذهنية 30

الوقت ....

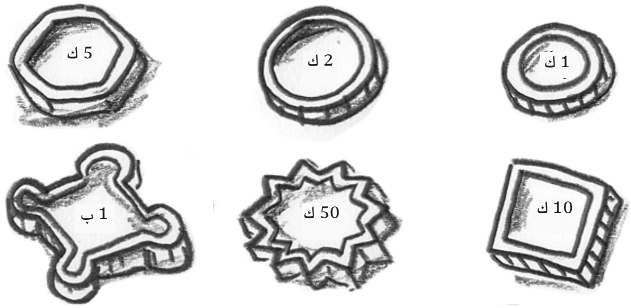
أكمـل لعبـة السـودوكو التاليـة بوضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 6 فـي المربعـات الخاليـة، بحيـث لا يمكـن أن يظهـر أي رقـم أكثـر مـن مـرة فـي كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي علـى 6 مربعـات.

			5	6	
		4		3	1
2	4		1		
	1	2			

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 37 4/18/2023 08:08:25 م

الوقت ....   اللعبة الذهنية 31

هـذه العمـلات مـن وادي المـال حيـث ينفـق النـاس هنـاك عمـلات تسـمى كريـدل (ك) وبريـدل (ب). وعملـة واحـدة بقيمـة واحـد بريـدل (1 ب) تسـاوي مائـة كريـدل (100 ك). وفيمـا يلـي 6 عمـلات مـن الكريـدل والبريـدل:



أ) إذا كانـت لديـك واحـدة مـن كل عملـة، فكـم العـدد الإجمالـي مـن الكريـدلات الـذي سـيكون فـي حوزتك؟

ب) مـا أقـل عـدد مـن العمـلات سـتحتاج إليهـا لتجمـع (1 ب) بـدون اسـتخدام عملـة (1 ك)؟

ج) إذا ابتعـت شـيئا بقيمـة 87 ك مسـتخدما عملـة (1 ب)، فمـا أقـل عـدد ممكـن مـن العملات سـتحصل عليهـا كقيمـة متبقيـة؟

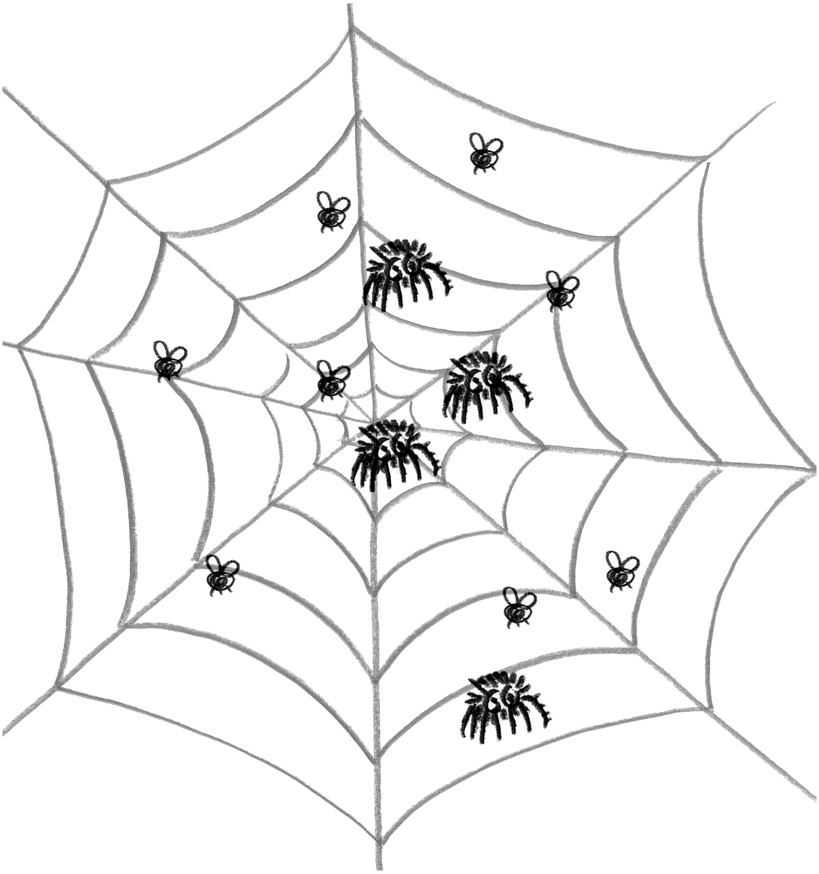
د) إذا قمـت بإقـراض زميلـك (20 ك) فمـا أكثـر عـدد مـن العمـلات يمكنـك أن تدفعهـا لـه إذا أردت أن تدفـع لـه مـا يسـاوي قيمـة ضعـف كل عملـة؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 38   4/18/2023 08:08:30 م

اللعبة الذهنية 32

الوقت ....

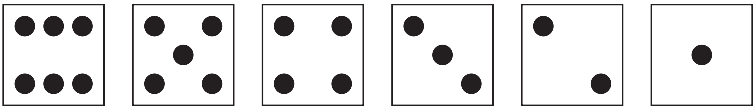
ارسـم ثلاثـة خطـوط مسـتقيمة لتقسـيم الشـبكة إلـى أربـع مناطـق متسـاوية، بحيـث تحتـوي كل منطقـة علـى عنكبـوت واحـد وذبابتيـن.



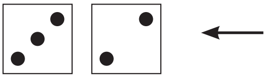
تلميـح: خـط واحـد فقـط سـيمر عبـر الشـبكة مـن ناحيـة اليميـن. أمـا الخطـان الآخـران سـيبدآن مـن حافـة الشـبكة ويصـلان إلـى الخطيـن الآخرين.

الوقت ....

حجـر نـرد لـه سـتة جوانـب وعلـى كل جانـب توجـد نقـاط سـوداء تمثـل الأرقـام مـن 1 إلـى 6:



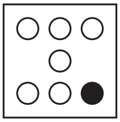
تذكر أنكَ يمكنُ أن تدير النرد فيظهر رقم 2 و 3 بهذا الشكل:



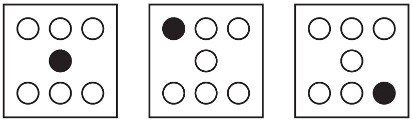
أ) كم إجمالي عدد النقاط الموجودة في كل جوانب النرد الواحد؟

فـي أحجـار النـرد التاليـة، يوجـد بعـض النقـاط الممسـوحة، فـلا يمكنـك التأكـد مـن الرقـم الـذي يشـير إليـه أي جانـب لحجـر النـرد:

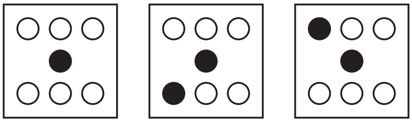
ب) ما الأرقام التي قد يشير إليها هذا الجانب؟



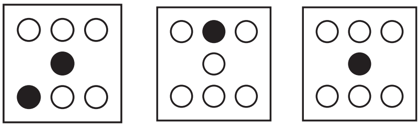
ج) مـا مجمـوع أقـل أعـداد محتملـة وأكثـر أعـداد محتملـة لأحجـار النـرد الثلاثـة التاليـة؟



د) مـا مجمـوع أقـل أعـداد محتملـة وأكثـر أعـداد محتملـة لأحجـار النـرد الثلاثـة التا لية ؟



هـ) مـا المجاميـع المحتملـة التـي يمكنـك أن تحصـل عليهـا باسـتخدام أحجـار النـرد الثلاثـة التالية؟

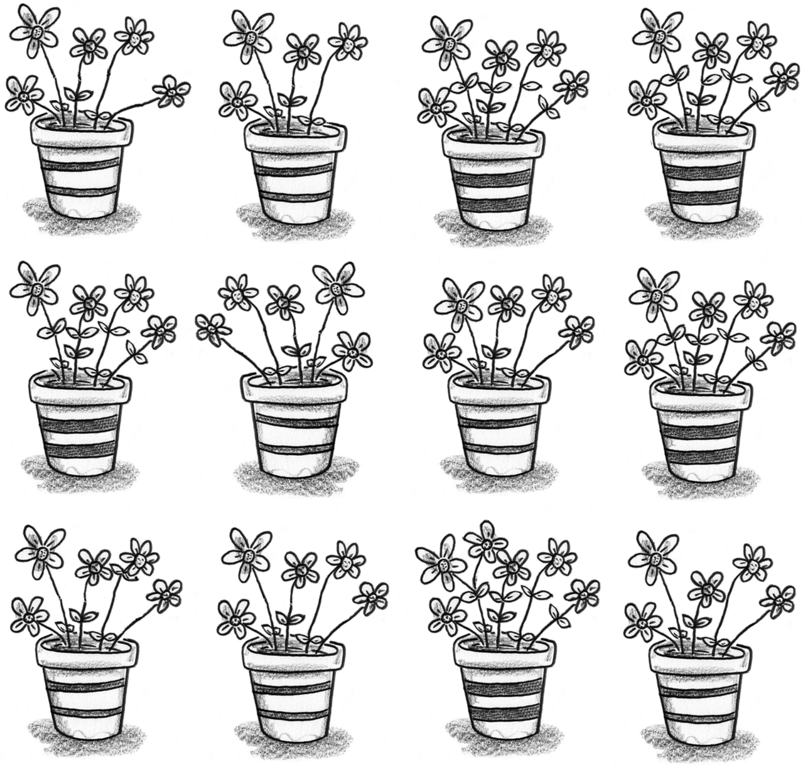


10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 40
4/18/2023 08:08:34 م

اللعبة الذهنية 34

الوقت ....

حاول أن تعثر على وعائي الزهور الموجودين أعلاه في الحديقة بالأسفل.



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 41 4/18/2023 08:08:36 م

الوقت ....

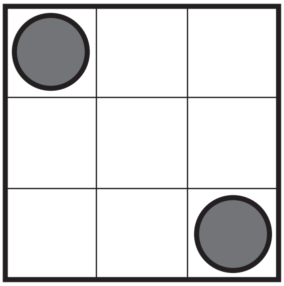
أكمل لعبة سودوكو X التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 9 في كل مربع، ولكن لا يمكن أن يتكرر نفس الرقم في أي صف، أو أي عمود، أو أي منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 9 مربعات، أو في أيٍّ من الخطين القطريين المظللين على شكل X.

	2		7	4	6		3	9
	4	3	2					6
7	9		5	1		4	8	2
6			9	2	5		7	1
	1	7	8		4	6	2	
3	5		6	7	1			8
1	6	8		5	7		9	4
4					2	8	5	
2	3		4	8	9		6	

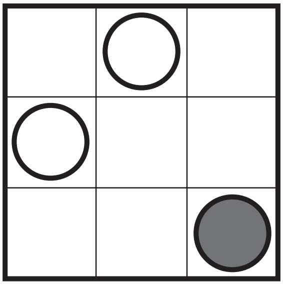
أكمل لغز ماسيو التالي عن طريق رسم حلقة متصلة تمر من مركز كل دائرة سوداء أو بيضاء.

- يمكن استخدام خطوط مستقيمة فقط سواء بشكل أفقي أو رأسي، وذلك لرسم الحلقة المتصلة.
- لا يمكن للحلقة أن تمر من أي مربع أكثر من مرة واحدة.
- في الدائرة **السوداء**، يجب أن **تنحرف** الحلقة ثم **تسير بشكل مستقيم** من **كلا** الجانبين داخل مربع واحد على الأقل.
- في الدائرة **البيضاء**، يجب أن تمر الحلقة من خلال الدائرة بشكل **مستقيم**، ثم **تنحرف** من **أحد** أو **كلا** المربعين على كلا الجانبين.
- في المربعات التي لا يوجد بها أو يحوطها أية دوائر، يمكن للحلقة أن تمر من خلالها بشكل مستقيم أو منحرف.
- أنت لست مضطرًا لاستخدام كل المربعات الخالية.

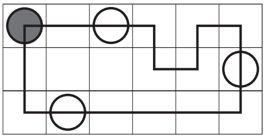
اللغز أ



اللغز ب



وفيما يلي مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:



ظلل المربعات في ألغاز الهانجي التالية لتظهر الصور المخفية. الأرقام الإرشادية الموجودة أمام كل صف وكل عمود، توضح بالترتيب، سواء من اليسار أو من أعلى، أرقام المربعات المظللة المتتالية في هذا الصف أو هذا العمود.

على سبيل المثال، الرقم الإرشادي «2، 2» يعني أن هناك مربعين مظللين متتاليين، ثم مربعًا واحدًا على الأقل خاليًا، ثم مربعان مظللين متتاليين.

	1	1	5	3	1
1					
2					
5					
2					
1					

اللغز أ

	1	3	5	3	1
1					
3					
5					
3					
1					

اللغز ب

	2 2	2 1	1 1	2 1	2 2
2, 2					
2, 2					
1					
1, 1					
5					

اللغز ج

	1 1	1 2	3	1 2	1 1
1					
5					
1					
1, 1					
2, 2					

اللغز د

نصيحة: ضع علامة X على المربعات التي تأكدت تمامًا من أنها خالية، أي غير مظللة. فهذا سوف يساعدك على معرفة المربعات المظللة.

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 44 4/18/2023 08:08:45 م

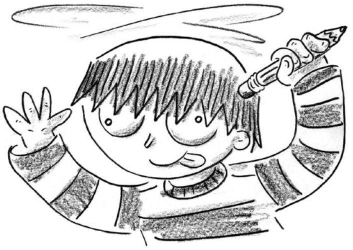
اللعبة الذهنية 38

الوقت ....

اعثر على أسماء وسائل النقل والمواصلات في مربع البحث عن الكلمات التالي. ربما تجد الكلمات مكتوبة من اليمين لليسار، أو العكس ومن أعلى لأسفل أو العكس أو بشكل قطري.

هليكوبتر	**قارب**	**دراجة نارية**
سيارة إطفاء	**شاحنة**	**عبارة**
قطار	**ترام**	**سيارة أجرة**
طائرة	**حافلة**	**سيارة إسعاف**
جرار	**سيارة شرطة**	**مترو**

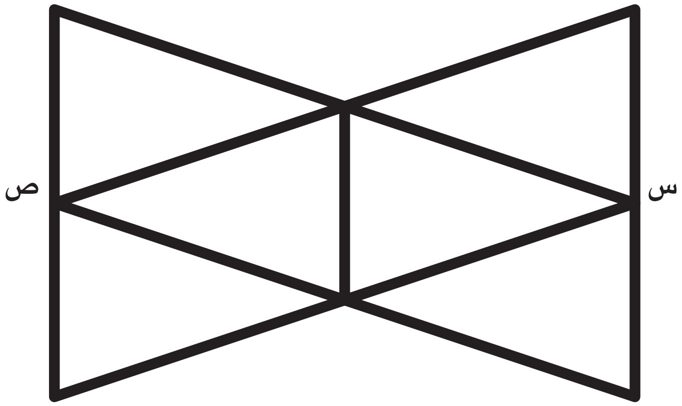
س	ظ	ر	ة	ل	ف	ا	ح	ء	د
ي	ة	ا	ع	ق	ر	هـ	ة	ا	ر
ا	ط	ط	ك	ا	ا	ل	ر	ف	ا
ر	ر	ق	ة	ر	ر	ي	ج	ط	ج
ة	ش	ط	ر	ب	ج	ك	أ	إ	ة
إ	ة	ا	ا	و	ت	و	ة	ة	ن
س	ر	ئ	ب	ر	ر	ب	ر	ر	ا
ع	ا	ر	ع	ت	ا	ت	ا	ا	ر
ا	ي	ة	م	م	م	ر	ي	ي	ي
ف	س	ة	ن	ح	ا	ش	س	س	ة



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 45 4/18/2023 08:08:47 م

الوقت ....

اللعبة الذهنية 39



أ) كم عدد المثلثات ذات الأحجام المختلفة في هذا الشكل؟

ب) كم عدد الأحجام المختلفة للمثلثات ؟

ج) ما أقل عدد إجمالي للخطوط المستقيمة التي يمكنك أن ترسم بها هذا الشكل؟

د) هل يمكنك أن ترسم هذا الشكل بدون أن ترفع القلم عن الورقة أو أن تمر على نفس الخط أكثر من مرة ؟

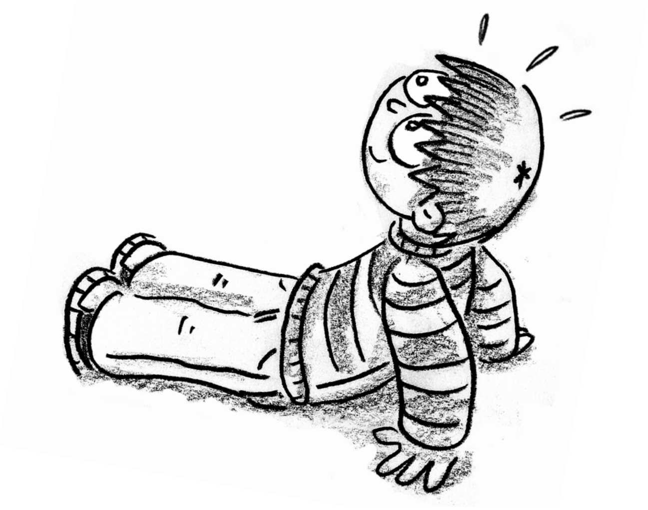
هـ) إذا رسمت خطًّا مستقيمًا من النقطة «س» إلى النقطة «ص»، فكم إجمالي عدد المثلثات ذات الأحجام المختلفة التي ستظهر في هذا الشكل؟

اللعبة الذهنية 40

الوقت ....

أكمـل لعبـة السـودوكو ذات المناطـق غيـر المنتظمـة التاليـة، وذلـك بوضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 6 فـي كل مربـع، ولكـن لا يمكـن أن يتكـرر نفـس الرقـم فـي أي صـف، أو أي عمـود، أو أي منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي علـى 6 مربعـات.

2			4	5	6
3		5			2
4			2		3
6	2	4			5

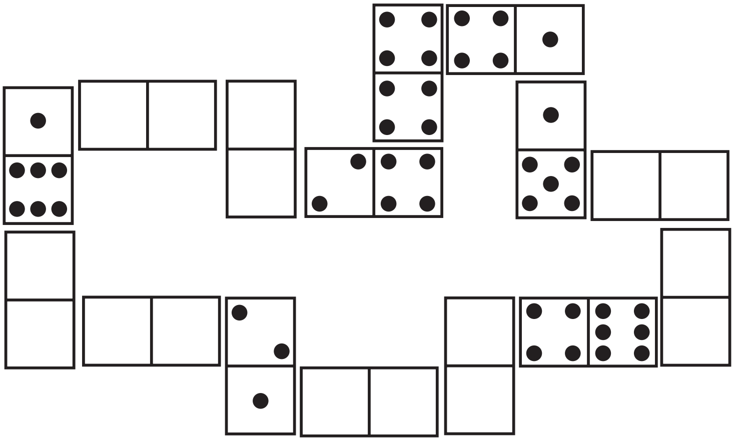


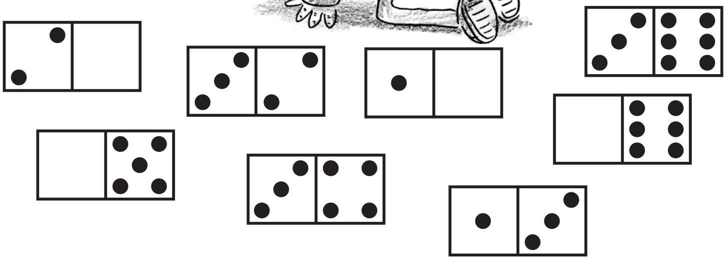
10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 47 4/18/2023 08:08:51 م

ضــع قطــع الدومينــو الثمانــي التاليــة فــي أماكــن القطــع الخاليــة لإكمــال هــذه السلســلة.

القواعد

- يمكــن لقطعــة الدومينــو أن تتلامــس مــع قطعــة دومينــو أخــرى بشــرط أن يكــون عــدد النقــاط فــي الناحيتيــن المتقابلتيــن متســاويًا.
- يمكنــك فقــط اســتخدام قطــع الدومينــو الموجــودة بالأســفل، ويمكنــك اســتخدام كل قطعــة مــرة واحــدة فقــط.





اللعبة الذهنية 42

الوقت ....

أكمل ألغاز الكاكورو التالية:

القواعد

- ضع الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات البيضاء.
- يجب أن تضع الأرقام في صف أو عمود من المربعات البيضاء المتجاورة، بحيث يكون مجموع الأرقام في كل صف يساوي الرقم المكتوب على اليسار ومجموع الأرقام في كل عمود يساوي الرقم الموضح أعلاه (الأرقام الموضحة في المربعات ذات اللون الرمادي الفاتح).
- لا يمكن تكرار أي رقم في أي صف أو عمود من المربعات البيضاء. على سبيل المثال، لكي تحصل على المجموع «4» يجب أن تستخدم الرقمين «1» و«3»، حيث إن «2» و«2» يمثلان تكرارًا للرقم «2».

اللغز أ

■	■	↓9	■	■
■	→3		↓6	↓1
■	↓3 / →7			
→6				■
■	■	→3		■

اللغز ب

■	↓3	↓8	■	■
→4			↓6	■
→6				↓4
■	→8			
■	■	→3		

الوقت ....

اللعبة الذهنية 43

اعثر على أسماء الخضراوات في مربع البحث عن الكلمات التالي. ربما تجد الكلمات مكتوبة من اليمين لليسار، أو العكس ومن أعلى لأسفل أو العكس أو بشكل قطري.

خس	جرجير	طماطم	ذرة
سبانخ	ثوم	خيار	بطاطس
ملفوف	فلفل	بصل	قلقاس
شمندر	فجل	لوبياء	جزر
بازلاء	قرع	فاصولياء	كرفس

ش	ق	ب	ع	ة	خ	غ	ق	ف	ل
م	ل	ط	ر	ي	ي	ل	ا	ل	ا
ن	ق	ا	ق	م	ا	ا	ك	ف	ط
د	ا	ط	خ	ا	ر	ر	ب	ل	م
ر	س	س	ن	ب	ف	ر	ا	ف	ا
ر	ث	ل	ا	س	ز	ذ	ز	و	ط
ي	و	ص	ب	ج	ض	ر	ل	ف	م
ج	م	ب	س	س	خ	ة	ا	ل	ل
ر	ء	ا	ي	ب	و	ل	ء	م	ج
ج	ء	ا	ي	ل	و	ص	ا	ف	ف

اللعبة الذهنية 44

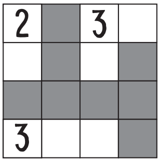
الوقت ....

حل ألغاز نوريكابي التالية بتظليل بعض المربعات.

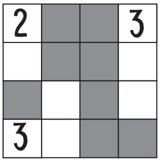
القواعد

- كل رقـم يجـب أن يكـون جـزءًا مـن مجموعـة منفصلـة مـن المربعـات غيـر المظللـة.
- مجموعـات المربعـات غيـر المظللـة لا يمكـن أن تتلامـس بشـكل أفقـي أو رأسـي (يمكـن أن تتلامـس فقـط بشـكل قطـري).
- لا يمكن للمربعات المظللة أن ترسم منطقة منتظمة من أربعة مربعات.
- يجـب أن تتلامـس المربعـات المظللـة بشـكل أفقـي أو رأسـي أو أن تشـكل منطقـة متواصلـة واحـدة.

صحيح



غير صحيح



هذه المربعات المظللة لا تتصل مع بعضها بعضًا بشكل أفقي أو رأسي، وتوجد منطقة مظللة منتظمة من أربعة مربعات.

اللغز أ

1		1
		3

اللغز ب

2		2

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 51

4/18/2023 08:09:03 م

اللعبة الذهنية 45

الوقت ....

أكمل لعبة سودوكو الكلمات التالية بوضع أحد الحروف الموجودة أدناه في كل مربع، ولكن لا يمكن لأي حرف أن يتكرر أكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتتكون من ستة مربعات.

ي ك ف م ر ت

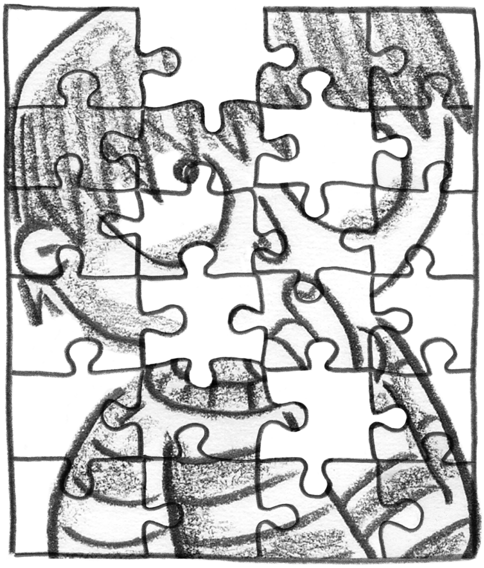
		ت		ر	
ك			ر		
	ف			م	
ت	م			ي	
		ر			ف
			ت	ك	

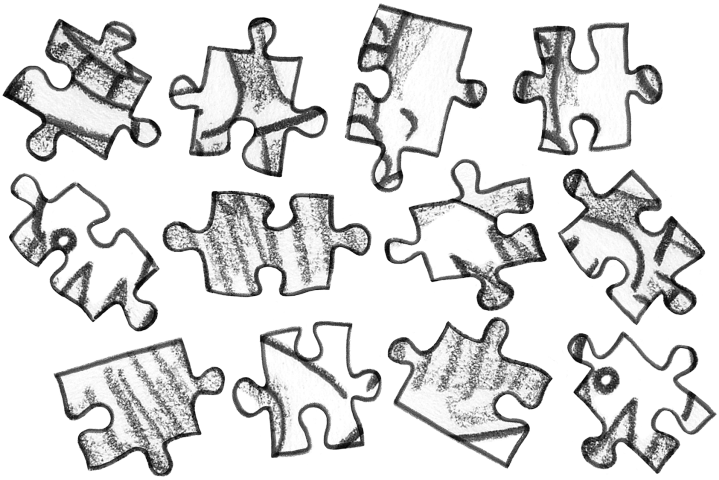
اعثر على الكلمة المخفية من خلال ترتيب الحروف الموجودة في المربعات المظللة.

اللعبة الذهنية 46

الوقت ....

القطـع الأربـع المفقـودة مـن هـذه الأحجيـة اختلطـت ببعـض القطـع الأخـرى المفقــودة مــن أحجيــة أخــرى. هــل يمكنــك أن تعثــر علــى الأربــع قطــع المطلوبــة لســد الفراغــات؟





اللعبة الذهنية 47

الوقت ....

كل سلَّم به كلمة أعلى السلم وكلمة أسفله. اربط الكلمة الموجودة أسفل السلم بالكلمة الموجودة أعلاه بوضع كلمة جديدة فوق كل درجة.

القواعد

- حرف واحد فقط يمكن تغييره في كل درجة من السلم، ويمكن تغييره لأي حرف آخر من الألفباء العربية.
- يمكن استخدام فقط الكلمات العربية، وأن تكون مفهومة وذات معنى.

على سبيل المثال: يمكن ربط كلمة «باب» بكلمة «جار» على النحو التالي: «باب»، «ناب»، «نار»، «جار».

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 54
4/18/2023 08:09:10 م

اللعبة الذهنية 48

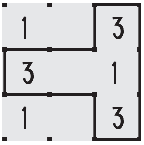
الوقت ....

أكمل الشكل التالي برسم خطوط حول النقاط باتباع القواعد التالية.

القواعد

- يجب أن ترسم حلقة كاملة باستخدام هذه الخطوط، ويجب أن ترسم الخطوط بشكل أفقي أو رأسي فقط لتوصيل النقاط بعضها ببعض.
- لا يمكن للخطوط أن تتلامس أو تتقاطع فيما بينها.
- كل «مربع» بداخله رقم يجب أن يشير هذا الرقم إلى عدد الأضلاع المكتملة بالخطوط التي تصل بين النقاط. وبناءً عليه، فإن الرقم «1» يعني أنه يوجد ضلع واحد فقط لهذا المربع مرسوم بخط بين نقطتين، وأن الثلاثة أضلاع الأخرى ليس بها أي خطوط.
- لو المربع ليس به أي رقم، فيمكن أن يكون به أي عدد من الأضلاع مرسومة بخطوط تصل بين النقاط.

وفيما يلي مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:



اللغز أ

1	0	0	0
3	2		0
1		2	1
2	1	2	3

اللغز ب

2	1	1	2
1			2
1			3
3	3	2	3

اللغز ج

2	2	3	3	
1		2		2
1	2		1	3
3		2		3
	1	3	1	3

ظلل بعض المربعات في ألغاز الهيتوري التالية؛ بحيث عندما تنتهي من كل شكل لا يمكن لأي رقم غير مظلل أن يتكرر أكثر من مرة في كل صف أو كل عمود. (وهذا لا يعني أن كل رقم يجب ألا يظلل في كل صف وكل عمود).

القواعد

- يمكن للمربعات المظللة أن تتلامس بشكل قطري فقط ولا يمكن أن تتلامس بشكل رأسي أو أفقي.
- كل المربعات غير المظللة يجب أن تترابط مع بعضها بعضًا بشكل متتابع أفقيًّا أو رأسيًّا؛ بحيث تشكل منطقة غير منفصلة وغير مظللة.

وهذا مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:

4	2	5	1	**5**
5	**3**	1	2	4
2	1	**2**	4	3
5	3	4	**1**	1
3	4	**4**	5	2

اللغز أ

3	1	2
2	3	1
2	1	1

اللغز ب

2	2	3
1	1	2
2	3	1

اللغز ج

1	1	3
3	3	2
2	3	1

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 56 4/18/2023 08:09:16 م

اللعبة الذهنية 50

الوقت ....

أكمل لعبة سودوكو X التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 9 في كل مربع، ولكن لا يمكن أن يتكرر نفس الرقم في أي صف، أو أي عمود، أو أي منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 9 مربعات، أو في أيٍّ من الخطين القطريين المظللين على شكل X.

3		2	5	9		7		
9		8	7	2	3		4	5
	5					3		
			4		8			6
4	6		1		7		3	2
8			2		9			
		6					5	
5	9		3	8	2	1		7
		3		1	5	4		8

اللعبة الذهنية 51

الوقت ....

اعثر على السفن الحربية المخفية في الأشكال التالية:

- 1 x سفينة استطلاع
- 2 x سفينة مدمرة
- 2 x غواصة

القواعد

- بجوار كل صف وأسفل كل عمود رقم يوضح عدد أجزاء السفينة الموجودة في هذا الصف أو هذا العمود.
- السفن لا تأخذ وضعًا قطريًا.
- لا تتلامس السفن فيما بينها من اليمين أو اليسار، أو من القمة أو من القاع (لكنها قد تتلامس قطريًا)

اللغز أ

					3
					0
					4
					1
					1
1	2	3	0	3	

اللغز ب

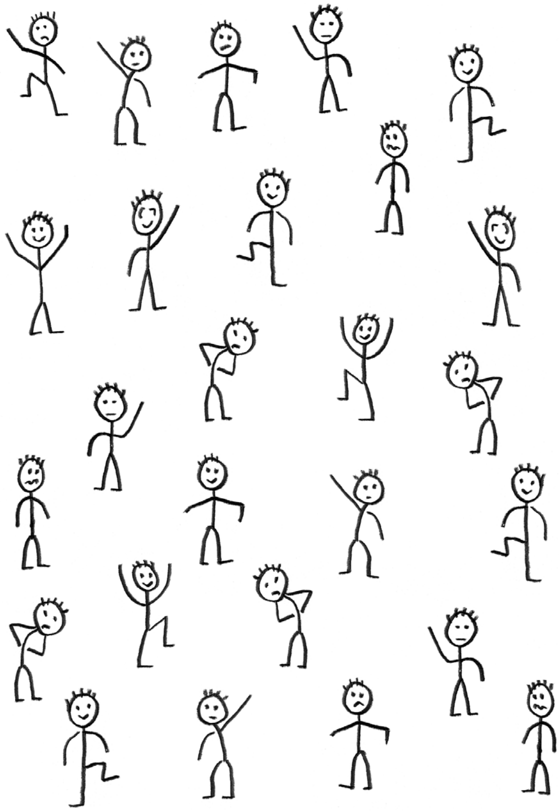
					3
					1
					2
					0
					3
3	2	0	4	0	

اللغز ج

					1
					2
					3
					0
					3
3	0	4	1	1	

اللعبة الذهنية 52

الوقت ....



أ) كم عدد الشخصيات المرسومة والتي لها على الأقل ذراع واحدة مرفوعة في الهواء؟

ب) كم عدد الشخصيات التي لها قدمان متجهتان في نفس الاتجاه؟

ج) كم عدد الشخصيات المبتسمة وكلا ذراعيها في وضع يشكل حرف "U" سواء كانتا مرفوعتان لأعلى أو متجهتان لأسفل؟

د) كم عدد الشخصيات لها ذراعان متجهتان لأسفل وقدم واحدة فقط متجهة لأعلى في الهواء؟

هـ) كم عدد الشخصيات التي تضع يداها على خصرها أو غير مبتسمة؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 59 4/18/2023 08:09:23 م

فك الشفرة السرية لتظهر الرسالة المخفية.

الشفرة الأولى

كل حرفين تم تبديل مكانهما؛ لذا فإن أ ب ت ث ج ح خ د تصبح ب أ ث ت ح ج د خ.

و س ت ف ت ا ف ي ص ي ا ب ا ح ر ل ب ا و ع ل ا ش ع ي ر ن

الشفرة الثانية

حروف كل كلمة تم عكسها بحيث تكون كل كلمة مقروءة من الخلف للأمام.

ب ه ذ ل ا ن و ف د م ي ف ة ق ي د ح ل ا

الشفرة الثالثة

كل حرف تم استبداله بالحرف الذي يليه في الألفباء العربية.

ب و ز ت ق ي ز ب

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 60 4/18/2023 08:09:26 م

اللعبة الذهنية 54

الوقت ....

أكمـل لعبــة الســودوكو التاليــة بوضــع الأرقــام مــن 1 إلــى 9 فــي المربعــات الخاليــة، ولكــن لا يمكــن أن يظهــر أي رقــم أكثــر مــن مــرة فــي كل صــف وكل عمــود وكل منطقــة محاطــة بخــط ســميك وتحتــوي علــى 9 مربعــات.

2	4					8	9	1
	6	7			3			
		9			2		3	
				3	8	1	4	
			1		9			
	8	2	4	7				
	7		6			2		
			2			3	1	
9	2	4					6	7

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 61 4/18/2023 08:09:27 م

اللعبة الذهنية 55

الوقت ....

هاتـان الصورتـان تقريبًـا متطابقتـان، والصـورة فـي الأسـفل هـي انعـكاس للصـورة فـي الأعلـى. وعلـى الرغـم مـن ذلـك، توجـد عشـرة اختلافـات بيـن الصورتيـن – هـل يمكنـك تحديـد هـذه الاختلافـات؟

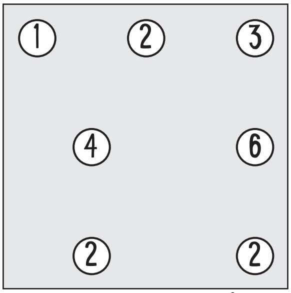
اللعبة الذهنية 56

الوقت ....

قم بحل ألغاز هاشي التالية بتوصيل الأسلاك بشكل صحيح لتوصيل أطراف الدوائر الكهربائية.

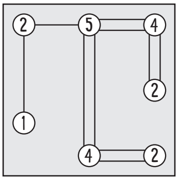
القواعد

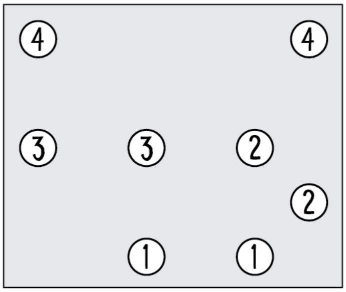
- بين أي طرفين، يمكن أن ترسم إما سلكًا **واحدًا** أو **اثنين** أو يمكن **ألا** ترسم أي سلك بين الطرفين.
- كل طرف يحمل رقمًا وهذا الرقم يوضح لك العدد الإجمالي للأسلاك المتصلة بهذا الطرف.
- يجب أن تصل الأسلاك بشكل مباشر، رأسي أو أفقي، ولا يمكن توصيلها بشكل قطري أو منحنٍ.
- لا يمكن للأسلاك أن تتقاطع.
- لا يمكن للأسلاك أن تمر فوق الأطراف الكهربائية أو خلفها.
- يجب أن تتصل الدائرة الكهربائية بطريقة معينة، بحيث يمكن للتيار الكهربي أن يصل إلى كل الأطراف من خلال الأسلاك.



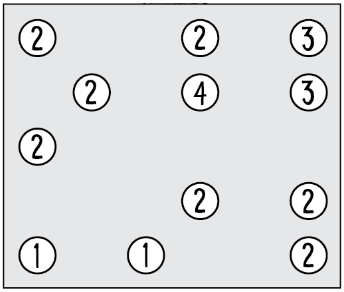
اللغز أ

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من الفهم والتوضيح:





اللغز ب



اللغز ج

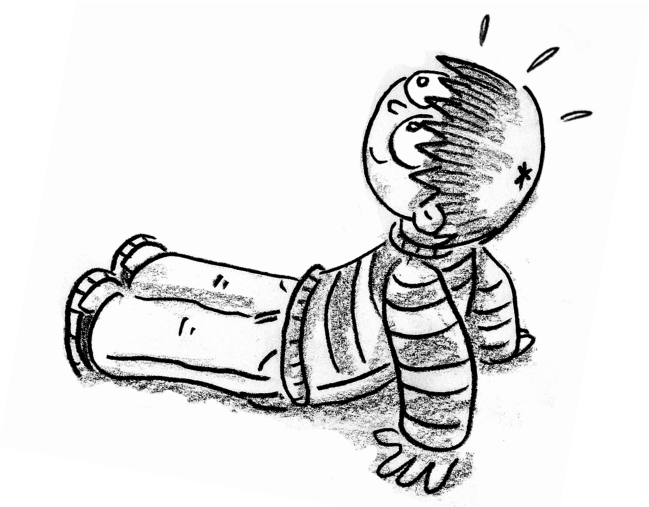
10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 63 4/18/2023 08:09:33 م

اللعبة الذهنية 57

الوقت ....

أكمل لعبة السودوكو ذات المناطق غير المنتظمة التالية، وذلك بوضع الأرقام من 1 إلى 6 في كل مربع، ولكن لا يمكن أن يتكرر نفس الرقم في أي صف، أو أي عمود، أو أية منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 6 مربعات.

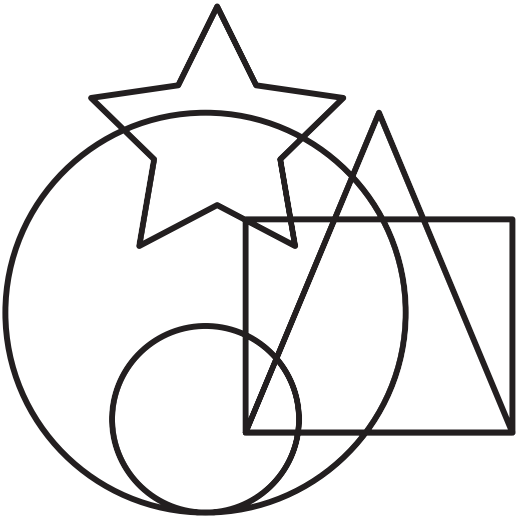
	4	3	1		
5					1
2	3		6		
		2		3	6
1					3
		1	4	2	



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 64 4/18/2023 08:09:35 م

اللعبة الذهنية 58

الوقت ....



أ) كم عدد المثلثات الموجودة في الشكل؟

ب) هـل مـن الممكـن أن ترسـم هـذا الشـكل بـدون أن ترفـع القلـم عـن الورقـة أو أن تمـر علـى نفـس الخـط أكثـر مـن مـرة؟

ج) عندمـا تتقاطـع هـذه الأشـكال، تظهـر أشـكال أخـرى أصغـر فـي الحجـم وغيـر متقاطعـة. إذا أردت أن تلـون كل شـكل مـن هـذه الأشـكال الجديـدة بلـون مختلـف، فكـم عـدد الألـوان التـي سـتحتاج إليهـا؟

د) كـم أكبـر عـدد للأضـلاع التـي يمتلكهـا أي شـكل مضلـع موجـود فـي الصـورة؟ (المضلـع هـو شـكل هندسـي مكـون مـن خطـوط مسـتقيمة ملتصقـة ببعضهـا مـن الأطـراف ولا تمـر فـوق بعضهـا بعضًـا).

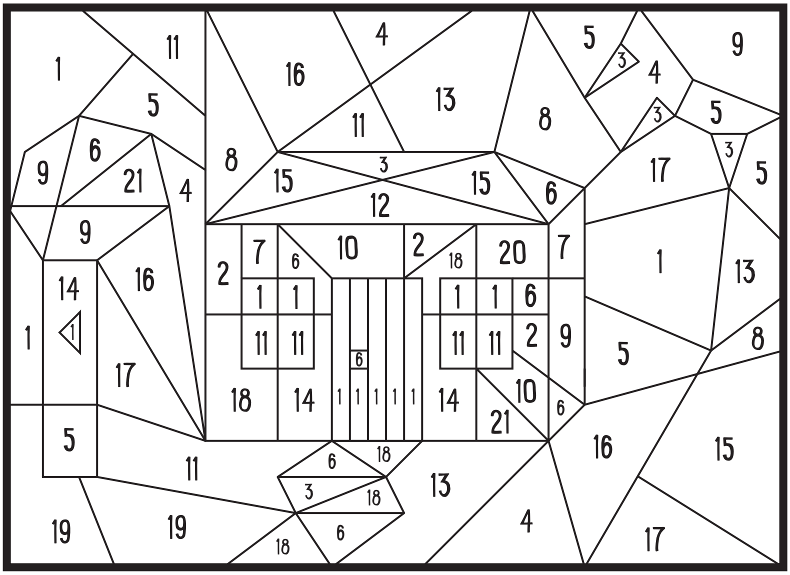
اللعبة الذهنية 59

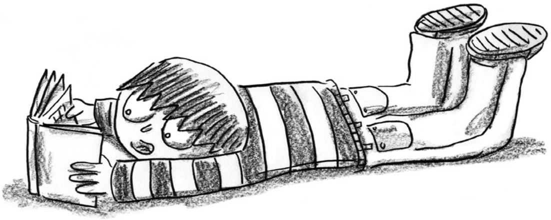
الوقت ....

ظلل هذه الأشكال بطريقة صحيحة حتى تظهر الصورة.

القواعد

- ظلل الأشكال التي تحتوي على أرقام تقبل القسمة على 7.
- ظلل الأشكال التي تحتوي على الرقم «2» (على سبيل المثال 2، 12، 20 إلخ).
- ظلل الأشكال التي تحتوي على الأرقام التي تقبل القسمة على 2 وفي نفس الوقت تقبل القسمة على 5 (على سبيل المثال 10 وليس 2 أو 5).
- ظلل الأشكال التي تحتوي على الأرقام التي تقبل القسمة على 3 (على سبيل المثال 3، 6، 9، 12 ... إلخ).





اللعبة الذهنية 60

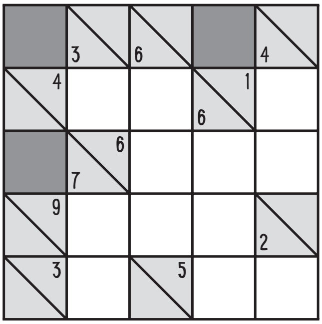
الوقت ....

أكمل ألعاب الكاكورو التالية:

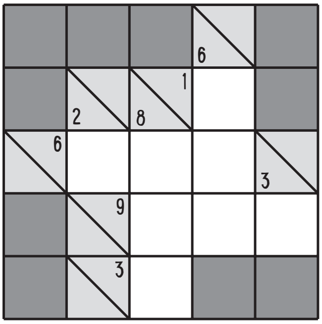
القواعد

- ضع الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات البيضاء.
- يجب أن تضع الأرقام في صف أو عمود من المربعات البيضاء المتجاورة، بحيث يكون مجموع الأرقام في كل صف يساوي الرقم المكتوب على اليسار ومجموع الأرقام في كل عمود يساوي الرقم الموضح أعلاه (الأرقام الموضحة في المربعات ذات اللون الرمادي الفاتح).
- لا يمكن تكرار أي رقم في أي صف أو عمود من المربعات البيضاء. على سبيل المثال، لكي تحصل على المجموع «4» يجب أن تستخدم الرقمين «1» و«3»، حيث إن «2» و«2» يمثلان تكرارًا للرقم «2».

اللغز أ



اللغز ب



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 67 4/18/2023 08:09:42 م

اللعبة الذهنية 61

الوقت ....

اعثر على كلمة "شكرا" بالعديد من اللغات في مربع البحث عن الكلمات التالي. ربما تجد الكلمات مكتوبة من اليمين لليسار، أو العكس ومن أعلى لأسفل أو العكس أو بشكل قطري.

جراتسي (الإيطالية) — سباسيبا (الروسية) — مولتمس (الرومانية)
تشكر ادارم (التركية) — شي شي (الصينية) — دانكي (الألمانية)
جراثياس (الإسبانية) — أريجاتو (اليابانية) — كوماسيمدا (الكورية)
ثانكس (الإنجليزية) — إخفالا (اليوغسلافية) — تاكك (النرويجية)
ميرسي (الفرنسية) — أوبريجادو (البرتغالية) — بيدانكت (الهولندية)

(لا تحاول البحث عن أسماء اللغات)

ك	د	ا	ن	ك	ي	ن	ب	س	غ	ض
غ	و	م	ي	ر	س	ي	ي	ب	م	و
ا	س	م	ق	ي	ب	ت	د	ا	ر	ت
ي	ا	س	ا	ي	ش	ا	ا	س	ا	ا
س	ي	م	ث	س	س	ك	ن	ي	د	ج
ت	ث	ت	ا	ق	ي	ك	ك	ا	ا	ي
ا	ا	ل	ن	ث	ا	م	ت	ل	ر	ر
ر	ر	و	ك	ف	ل	ر	د	ل	ك	أ
ج	ج	م	س	ع	ا	ؤ	ر	ا	ش	م
أ	و	ب	ر	ي	ج	ا	د	و	ت	ن
إ	خ	ف	ا	ل	ا	ي	ش	ي	ش	م

اللعبة الذهنية 62

الوقت ....

أكمل لعبة سودوكو الكلمات التالية بوضع أحد الحروف الموجودة أدناه في كل مربع، ولكن لا يمكن لأي حرف أن يتكرر أكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتتكون من ستة مربعات.

ب ا س ت ق م

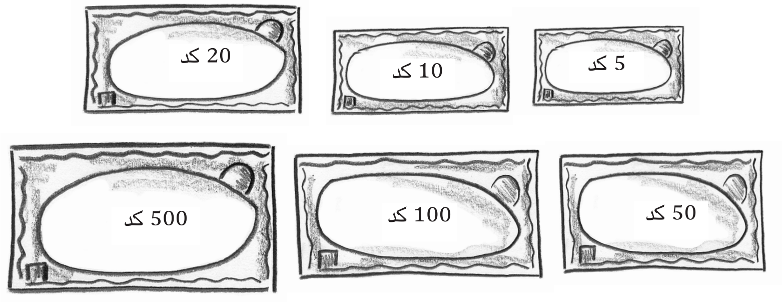
ب					
					أ
	ق		م	ت	س
ت	ب	ق		ا	
م					
					ب

اعثر على الكلمة المخفية من خلال ترتيب الحروف الموجودة في المربعات المظللة.

الوقت ....

اللعبة الذهنية 63

هـذه العمـلات الورقيـة مـن مدينـة المـال، حيـث تقـدر ثـروات النـاس هنـاك بعملـة الكويديليـون (كـد). وتوجـد سـت فئـات مـن هـذه العملـة الورقيـة:



أ) إذا كانـت لديـك ورقـة واحـدة مـن كل عملـة، فكـم عـدد الكويديليونـات سـيكون معـك؟

ب) إذا اشـتريت شـيئا بتكلفـة 95 كويديليونًـا ودفعـت قيمـة المبلـغ بالتمـام، فكـم أقـل عـدد مـن العمـلات سـتحتاج إليهـا لدفـع المبلـغ؟

ج) إذا كان لـدي ورقتـان مـن كل فئـة مـن العمـلات، فكـم ورقـة سـتتبقى معـي لـو قمـت بشـراء شـيء بتكلفـة 1365 كويديليونـا؟

د) إذا اسـتخدمت فقـط العمـلات التـي تبـدأ قيمتهـا برقـم «5»، فكـم أقـل عـدد مـن العمـلات يمكنـك اسـتخدامها لشـراء شـيء بقيمـة 1105 كويديليونـات؟

اللعبة الذهنية 64

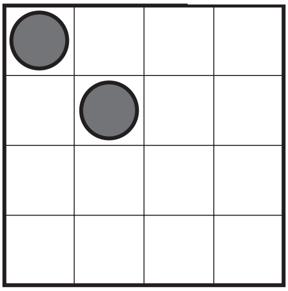
الوقت ....

أكمل ألغاز ماسيو التالية عن طريق رسم حلقة متصلة تمر من مركز كل دائرة سوداء أو بيضاء.

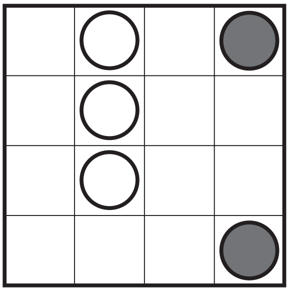
القواعد

- يمكن استخدام خطوط مستقيمة فقط سواء بشكل أفقي أو رأسي وذلك لرسم الحلقة المتصلة.
- لا يمكن للحلقة أن تمر من أي مربع أكثر من مرة واحدة.
- في الدائرة **السوداء**، يجب أن **تنحرف** الحلقة ثم تسير بشكل **مستقيم** من **كلا** الجانبين.
- في الدائرة **البيضاء**، يجب أن تمر الحلقة من خلال الدائرة بشكل **مستقيم**، ثم **تنحرف** من **أحد** أو **كلا** المربعين على كلا الجانبين.
- في المربعات التي لا يوجد بها أو يحوطها أية دوائر، يمكن للحلقة أن تمر من خلالها بشكل مستقيم أو منحرف.
- أنت لست مضطرًا لاستخدام كل المربعات الخالية.

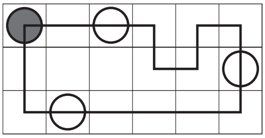
اللغز أ



اللغز ب

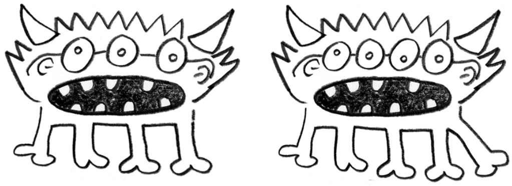


وفيما يلي مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:

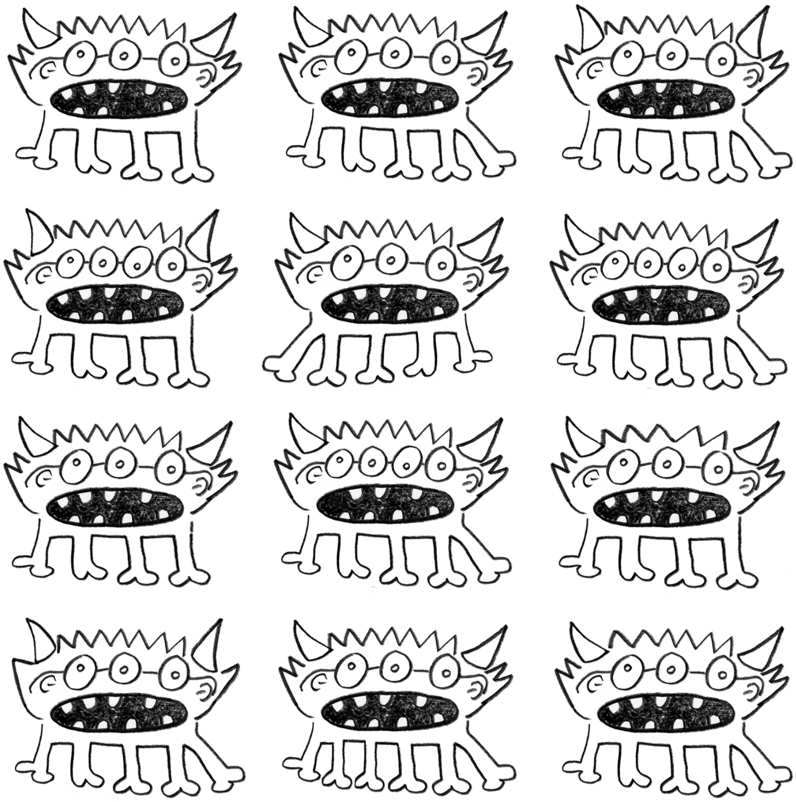


اللعبة الذهنية 65

الوقت ....



اعثر على هذين الوحشين في المجموعة التالية.



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 72
4/18/2023 08:09:57 م

اللعبة الذهنية 66

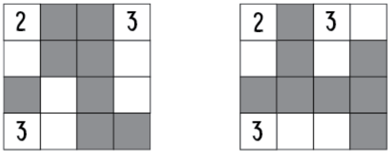
الوقت ....

حل ألغاز نوريكابي التالية بتظليل بعض المربعات.

القواعد

- كل رقـم يجـب أن يكـون جـزءًا مـن مجموعـة منفصلـة مـن المربعـات غيـر المظللـة.
- مجموعـات المربعـات غيـر المظللـة لا يمكـن أن تتلامـس بشـكل أفقـي أو رأسـي (يمكـن أن تتلامـس فقـط بشـكل قطـري).
- لا يمكن للمربعات المظللة أن ترسم منطقة منتظمة من أربعة مربعات.
- يجـب أن تتلامـس المربعـات المظللـة بشـكل أفقـي أو رأسـي أو أن تشـكل منطقـة متواصلـة واحـدة.

صحيح — غير صحيح



هذه المربعات المظللة لا تتصل مع بعضها بعضًا بشكل أفقي أو رأسي، ويوجد منطقة مظللة منتظمة من أربع مربعات.

اللغز أ

2		
3		

اللغز ب

1			3
	1		
	2		

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 73 4/18/2023 08:10:00 م

اللعبة الذهنية 67

الوقت ....

أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات الخالية، ولكن لا يمكن أن يظهر أي رقم أكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 9 مربعات.

1		5			6	3		
	3						6	
	9	6	3	7				5
	6	4	2	5				
	7						5	
				8	3	4	2	
3				4	7	2	9	
	4						8	
		1	8			6		7

اللعبة الذهنية 68 الوقت ....

الجنــاس الناقــص هــو كلمتــان لهمــا نفــس الحــروف ولكــن بترتيــب ومعنــى مختلفيــن.

مثال: كلمة علم وكلمة عمل.

امــلأ الفــراغ فــي كل جملــة مــن الجمــل التاليــة بكلمــة مناســبة مكونــة مــن نفــس حــروف الكلمــة المكتوبــة بخــط عريــض.

أ) في **المساء** تظهر النجوم في ....

ب) امتطى الرجل **الفرس**، وبدأ رحلة ....

ج) **غمر** الشاب رأسه في الماء المثلج .... البرد.

د) **سجل** الطالب حضوره في دفتر الفصل، ثم ....مكانه.

هـ) سقطت **دموع** الطفل بعد ما اصطدم في ....

و) إن الله علينا **رقيب**، وهو إلينا ....

ز) ينتشر **العبير** من الزهور في فصل ....

ح) وجد الأطفال محفظة بها **دراهم** أمام ....

ط) سار الرجل ليلًا في **درب** طويل، وكان ....السماء منيرًا.

ي) زرتُ **برج** خليفة في شهر ....

ك) صوب الصائد بندقيته نحو **الفهد**، ثم أصاب ....

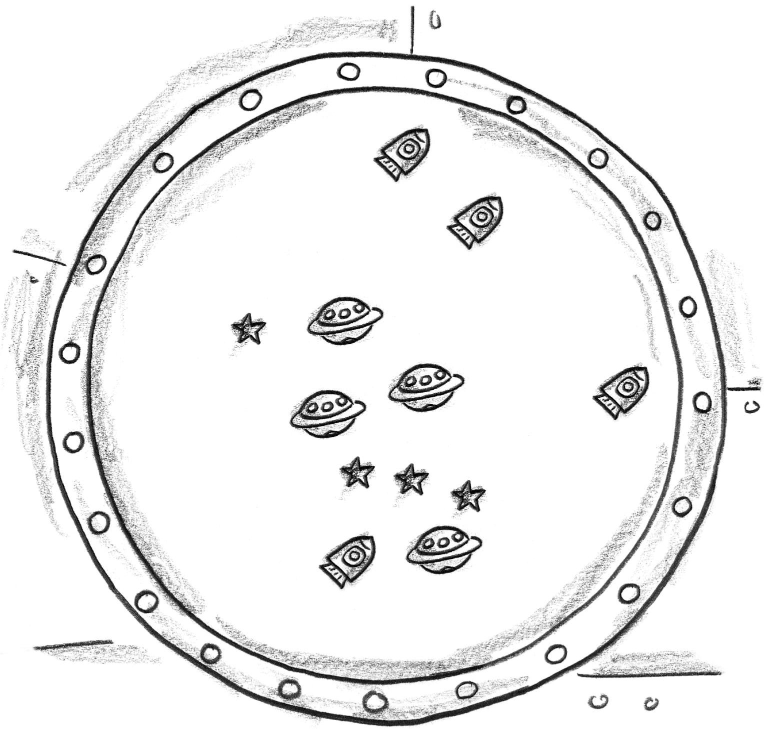
ل) تقبل **نصح** الآخرين، فهو ....لك.

م) **فرض** المدير على الموظف عقوبة، ولكنه ....

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 75 4/18/2023 08:10:04 م

الوقت ....

استخدم فقط أربعة خطوط مستقيمة لتقسيم النافذة إلى أربع مناطق، بحيث تحتوي كل منطقة على صاروخ واحد، وطبق طائر واحد ونجمة واحدة.



تلميح: لا يمر أي خط من إحدى حواف النافذة إلى الحافة الأخرى، وإنما يبدأ كل خط من إحدى حواف النافذة وينتهي عند خط آخر.

اللعبة الذهنية 70

الوقت ....

أكمـل لعبـة السـودوكو ذات المناطـق غيـر المنتظمـة التاليـة، وذلـك بوضـع الأرقـام مـن 1 إلــى 9 فــي كل مربــع، ولكــن لا يمكــن أن يتكــرر نفــس الرقــم فــي أي صــف، أو أي عمـود، أو أي منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي علـى 9 مربعـات.

9			1		3	4	6	
		6	5	4	9	2		8
	7				8			9
	1			6		3		2
6		4				1		7
3		1		2			5	
8			7				4	
2		3	4	8	1	7		
	4	7	6		5			3

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 77 4/18/2023 08:10:08 م

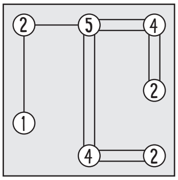
الوقت ....

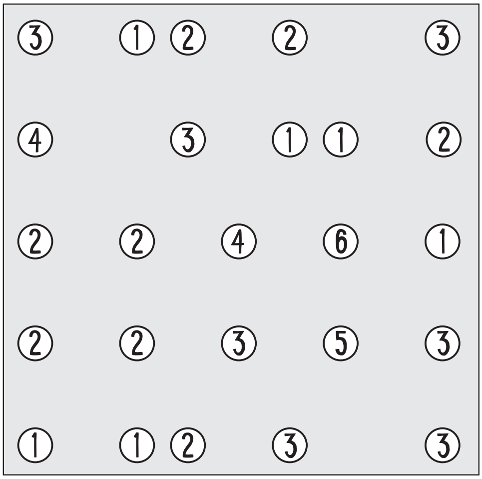
قم بحل ألغاز هاشي التالية بتوصيل الأسلاك بشكل صحيح لتوصيل أطراف الدوائر الكهربائية.

القواعد

- بين أي طرفين، يمكن أن ترسم إما سلكًا واحدًا أو اثنين أو يمكن ألا ترسم أي سلك بين الطرفين.
- كل طرف يحمل رقمًا وهذا الرقم يوضح لك العدد الإجمالي للأسلاك المتصلة بهذا الطرف.
- يجب أن تتصل الأسلاك بشكل مباشر، رأسي أو أفقي، ولا يمكن توصيلها بشكل قطري أو منحنٍ.
- لا يمكن للأسلاك أن تتقاطع.
- لا يمكن للأسلاك أن تمر فوق أو خلف الأطراف الكهربائية.
- يجب أن تتصل الدائرة الكهربائية بطريقة معينة، بحيث يمكن للتيار الكهربي أن يصل إلى كل الأطراف من خلال الأسلاك.

وفيما يلي مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:





10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 78 4/18/2023 08:10:11 م

اللعبة الذهنية 72

الوقت ....

فك الشفرة السرية لتظهر الرسالة المخفية.

الشفرة الأولى

كل حرفين تم تبديل مكانهما؛ لذا، فإن أ ب ت ث ج ح خ د تصبح ب أ ث ت ح ج د خ

ت ا ه ج ت س ط خ ا و ل ت ي ل ي م و ن ر أ ع ب ط خ ا و ل ت ي ل ا س ر

الشفرة الثانية

كل حرف تم استبداله بالرقم الذي يمثل ترتيبه في الأبجدية: أ = ا، ب = 2، وهكذا حتى نصل إلى ي = 28.

6 28 6 14 10 24 1 1 9 26

الشفرة الثالثة

هذه شفرة مركبة تشمل شفرتين. الأولى: كل حرف تالٍ هو في الحقيقة حرف زائف (الحرف الثاني، والرابع، والسادس، وهكذا). الثانية: الرسالة بالكامل تم عكسها لتكون مقروءة من الخلف للأمام.

ت ل ا م ر ه ف ص ش ي ل ف ا س ك ر ف ع ي ح ف ن ر ب ه د ا ث م ي ت و ن ل ا

الوقت ....

اعثر على السفن الحربية التالية المخفية في الأشكال الموضحة:

1 x حاملة طائرات
1 x سفينة حربية
1 x سفينة استطلاع
2 x سفينة مدمرة
3 x غواصات

القواعد

- بجوار كل صف وأسفل كل عمود رقم يوضح عدد أجزاء السفينة الموجودة في هذا الصف أو في هذا العمود.
- لا تأخذ السفن وضعًا قطريًا.
- لا تتلامس السفن فيما بينها من اليمين أو من اليسار أو من القمة أو من القاع (لكنها قد تتلامس قطريًا).

							4
							1
							4
							1
							5
							0
							4
3	4	2	1	6	0	3	

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 80
4/18/2023 08:10:15 م

الوقت ....

أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات الخالية، ولكن لا يمكن أن يظهر أي رقم أكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 9 مربعات.

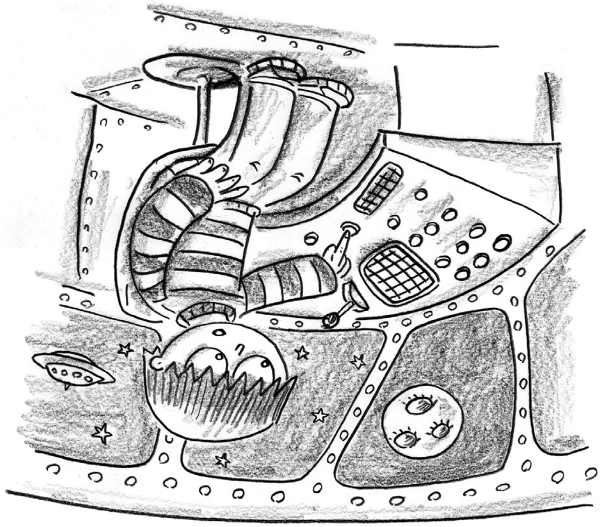
4	1		7					
			4	1				9
8		7	9		2			3
		4				2	6	1
	9						7	
6	2	8				5		
7			2		9	1		5
1				6	5			
					1		2	6

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 81 4/18/2023 08:10:17 م

اللعبة الذهنية 75

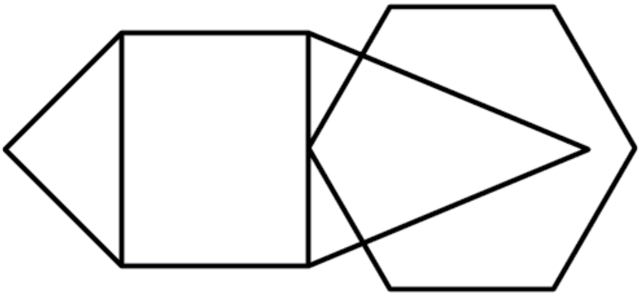
الوقت ....

هاتان الصورتان تقريبًا متطابقتان، والصورة في الأسفل هي انعكاس للصورة الموجودة في الأعلى. وعلى الرغم من ذلك، توجد عشرة اختلافات بين الصورتين – هل يمكنك تحديد هذه الاختلافات؟



اللعبة الذهنية 76

الوقت ....



أ) كم عدد المثلثات في هذا الشكل؟

ب) كم عدد الأشكال الرباعية في هذا الشكل؟ (الأشكال الرباعية هي الأشكال التي لها أربعة أضلاع. لا يشترط أن تكون هذه الأضلاع متساوية في الطول).

ج) كم عدد الأشكال السداسية في هذا الشكل؟ (الأشكال السداسية هي الأشكال التي لها ستة أضلاع. لا يشترط أن تكون هذه الأضلاع متساوية في الطول).

د) عندما تقاطعت الأشكال الكبيرة، ظهرت أشكال صغيرة جديدة (غير متقاطعة فيما بينها). إذا أردت أن تلون هذه الأشكال الجديدة بألوان مختلفة، فكم عدد الألوان التي ستحتاج لها؟

هـ) إذا قمت برسم خط مستقيم من النقطة أ إلى النقطة ب، فكم عدد المثلثات التي ستكون موجودة في الشكل عندئذٍ؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 83 4/18/2023 08:10:21 م

اللعبة الذهنية 77

الوقت ....

أكمل ألغاز الكاكورو التالية:

القواعد

- ضع الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات البيضاء.
- يجب أن تضع الأرقام في صف أو عمود من المربعات البيضاء المتجاورة بحيث يكون مجموع الأرقام في كل صف يساوي الرقم المكتوب على اليسار ومجموع الأرقام في كل عمود يساوي الرقم الموضح أعلاه (الأرقام الموضحة في المربعات ذات اللون الرمادي الفاتح).
- لا يمكن تكرار أي رقم في أي صف أو عمود من المربعات البيضاء. على سبيل المثال، لكي تحصل على المجموع «4» يجب أن تستخدم الرقمين «1» و«3»، حيث إن «2» و«2» يمثلان تكرارا للرقم «2».

اللغز أ

■	↓6	↓3	■	■	■
3→			↓6	■	↓7
6→				2→ ↓7	
2→		7→			
■	■	8→			
■	■	■	1→		■

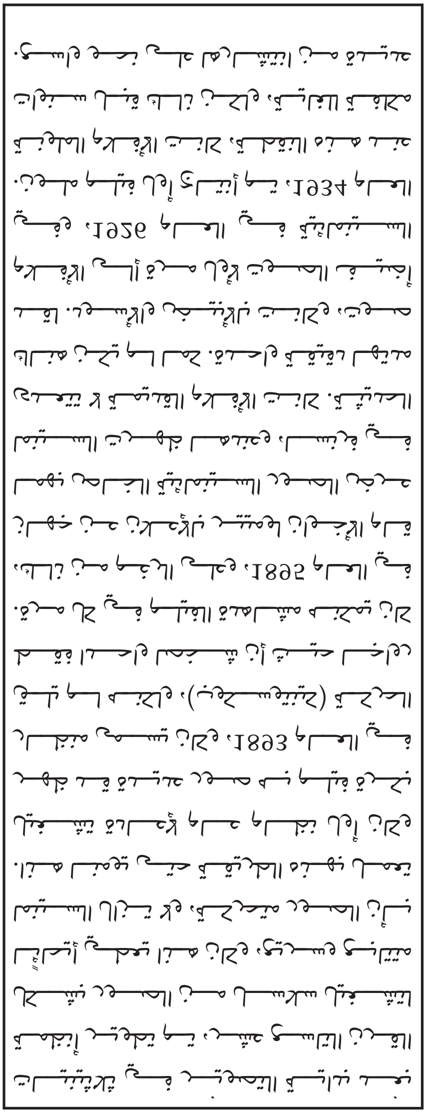
اللغز ب

■	↓8	↓2	↓4	■	■
6→				↓3	■
3→		3→ ↓3			↓4
6→			4→ ↓5		
■	4→			1→ ↓1	
■	■	3→			■

اللعبة الذهنية 78

الوقت ....

حاول فك شفرة القصة المقلوبة التالية والتي تتناول موضوع السينما، ثم أجب عن الأسئلة في الأسفل.



أ) في أي عقد ظهرت الصور السينمائية؟

ب) متى أضيف الصوت لأول مرة في الفيلم السينمائي؟

ج) ماذا كان اسم أول نظام عام لإعادة تشغيل الأفلام؟

د) ما اسم الأخوين اللذين أعلنا عن أول جهاز لعرض الصور السينمائية؟ ومتى أعلنا عنه؟

اللعبة الذهنية 79

الوقت ....

قـم بتظليـل بعـض المربعـات فـي ألعـاب الهيتـوري التاليـة، بحيـث عندمـا تنتهـي مـن كل شـكل لا يمكـن لأي رقـم غيـر مظلـل أن يتكـرر أكثـر مـن مـرة فـي كل صـف أو كل عمـود. (وهـذا لا يعنـي أن كل رقـم يجـب ألا يظلـل فـي كل صـف وكل عمـود).

القواعد

- يمكـن للمربعـات المظللـة أن تتلامـس بشـكل قطـري فقـط ولا يمكـن أن تتلامـس بشـكل رأسـي أو أفقـي.
- كل المربعـات غيـر المظللـة يجـب أن تترابـط مـع بعضهـا بعضًـا بشـكل متتابـع أفقيًـا أو رأسـيًّا؛ بحيـث تشـكل منطقـة غيـر منفصلـة وغيـر مظللـة.

فيما يلي مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:

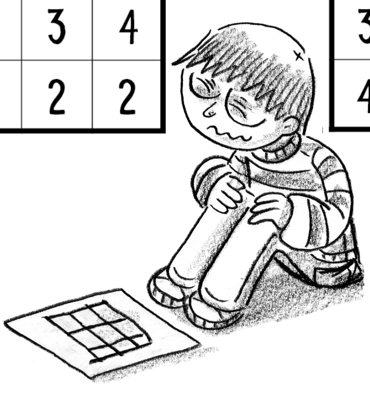
4	2	5	1	**5**
5	**3**	1	2	4
2	1	**2**	4	3
5	3	4	**1**	1
3	4	**4**	5	2

اللغز أ

2	3	3	4
1	1	2	3
3	2	3	1
4	1	4	2

اللغز ب

4	3	2	1
1	1	4	2
2	4	3	4
1	4	2	2



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 86 4/18/2023 08:10:30 م

اللعبة الذهنية 80

الوقت ....

أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات الخالية، بحيث إنه لا يمكن أن يظهر أي رقم أكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 9 مربعات.

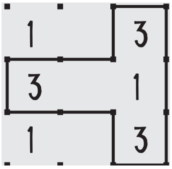
		9	1		4	2	6	
		3		8	5			
		4	2	6				
	2	6		5				
	3		4		8		2	
				2		7	5	
				1	9	3		
			6	4		8		
	5	2	8		3	1		

أكمل الشكل التالي برسم خطوط تصل بين النقاط باتباع القواعد التالية.

القواعد

- يجب أن ترسم حلقة كاملة باستخدام هذه الخطوط، ويجب أن ترسم الخطوط بشكل أفقي أو رأسي فقط لتوصيل النقاط بعضها ببعض.
- لا يمكن للخطوط أن تتلامس أو تتقاطع فيما بينها.
- كل «مربع» بداخله رقم يجب أن يشير هذا الرقم إلى عدد الأضلاع المكتملة بالخطوط التي تصل بين النقاط. وبناءً عليه، فإن الرقم «1» يعني أنه يوجد ضلع واحد فقط لهذا المربع مرسوم بخط بين نقطتين، وأن الثلاثة أضلاع الأخرى ليس بها أي خطوط.
- لو المربع ليس به أي رقم، فيمكن أن يكون به أي عدد من الأضلاع مرسومة بخطوط تصل بين النقاط.

فيما يلي مثال محلول لمزيد من الفهم والتوضيح:



اللغز أ

2	1	1	3
1			3
1			2
2	2	3	3

اللغز ب

3	2	2	3	3	3
3	2		1	2	1
3	1	1	1		3
2		2	1	1	2
3	2	3		3	3
2	2	2	1	2	2

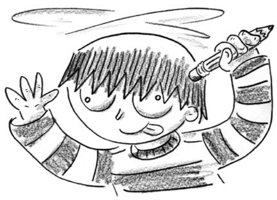
اللعبة الذهنية 82

الوقت ....

اعثـر علــى أنــواع السـحب فــي مربــع البحــث عــن الكلمــات التالــي. ربمــا تجـد الكلمـات مكتوبـة مـن اليميـن لليسـار، أو العكـس ومـن أعلـى لأسـفل أو العكـس أو بشـكل قطـري.

ركامية	طبقية
طبقية ركامية	ركامية متوسطة
مزن طبقية	ركامية ذائبة
طبقية ذائبة	مزن ركامية

ط	ب	ي	ا	ك	و	ر	ا	ي	م	ر	ا	ك	ر
ق	ا	ا	ا	ي	ة	ا	ا	ر	ر	ر	ا	ك	ر
ر	ك	ا	م	ي	ة	ذ	ا	ئ	ب	ة	ة	ة	ط
ة	ب	ئ	ا	ذ	ة	ي	ق	ب	ط	ي	ي	م	ا
ر	ة	ك	م	ق	ذ	ة	ا	ب	ق	م	ة	ز	ي
ي	ي	ط	م	ق	ا	ة	ا	ب	ا	م	ي	ن	ة
ي	ق	ك	ا	م	ئ	ة	ط	ك	ا	م	ر	ر	ب
ر	ب	ط	م	م	ا	ة	ر	ت	و	ي	ة	ك	ي
ر	ط	ط	ا	ا	ي	ة	ر	م	و	ي	ب	ا	ة
ا	ن	ك	م	م	ي	ة	ر	ت	ا	ا	ئ	م	ر
ا	ز	ك	ا	ق	ب	ر	ة	م	ا	ا	ا	ي	ر
ب	م	ك	ب	ا	ة	ا	ة	ت	و	و	ة	ة	ا
ب	ر	ط	م	ا	ا	ذ	ة	م	و	و	ي	ة	و
ة	ر	ك	ا	م	ي	ة	م	ت	و	س	ط	ة	ر



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 89 4/18/2023 08:10:38 م

قـم بتظليـل المربعـات فـي ألغـاز الهانجـي التاليـة لتظهـر الصـور المخفيـة. الأرقــام الإرشــادية الموجــودة أمــام كل صــف وكل عمــود، توضــح بالترتيــب، ســواء مــن اليســار أو مــن أعلــى، أرقــام المربعــات المظللــة المتتاليــة فــي هــذا الصــف أو هــذا العمــود. علــى ســبيل المثــال، الرقــم الإرشــادي «2، 2» يعنــي أن هنــاك مربعيــن مظلليــن متتالييــن، ثــم مربــع واحــدًا علــى الأقــل خاليًــا، ثــم مربعيــن مظلليــن متتالييــن.

اللغز أ

	1	3	5	3	1
3					
5					
3					
1					
1					

اللغز ب

	2 2	1 3	1 2 3	1 2 2	2 2	2 2	1 2 2	1 2 3	1 3	2 2
4, 4										
1, 1										
2, 2										
2, 2										
0										
2										
2, 2, 2										
3, 3										
8										
6										

نصيحــة: ضــع علامــة X علــى المربعــات التــي تأكــدت تمامًــا مــن أنهــا خاليــة، أي غيــر مظللــة. هــذا ســوف يســاعدك علــى معرفــة المربعــات المظللــة.

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 90

4/18/2023 08:10:41 م

الوقت ....

فـك الشـفرات السـرية لتظهـر الرسـالة المخفيـة. عندمـا تفـك الشـفرة الثانيـة سـيظهر لـك سـؤال سـوف تجـد إجابتـه عندمـا تفـك الشـفرة الثالثـة.

الشفرة الأولى

الحـروف فـي هـذه الرسـالة تـم اسـتبدالها بالأرقـام التـي تمثـل ترتيبهـا فـي الألفبـاء العربيـة. ولكـن لكـي تحصـل علـى الرقـم الخـاص بـكل حـرف يجـب عليـك أن تطـرح كل رقـم مـن الرقـم الـذي يسـبقه.

109 108 90 65 51 48 23 11 6 5

الشفرة الثانية

الحـروف الفرديـة زائفـة بمـا فيهـا «؟» (الحـرف الأول، والثالـث، والخامـس، وهكـذا). هـذه الحـروف الزائفـة عندمـا تكمـل الرسـالة، فعندمـا تصـل إلـى نهايـة الحـروف ابـدأ فـي قـراءة الحـروف الزائفـة مـن الخلـف للأمـام لتظهـر الرسـالة كاملـة.

؟ ل ق م ا ذ ب ا س ف ل ا ا ز ي ا ف ل ن ح ا ص

الشفرة الثالثة

كل حرفين تم تبديل مكانهما؛ لذا فإن **أ ب ت ث** تصبح **ب أ ث ت.**

أ ل ه ن ا ك ي ن د ع ب و ق أ ى ص ر س ة ع

اللعبة الذهنية 85

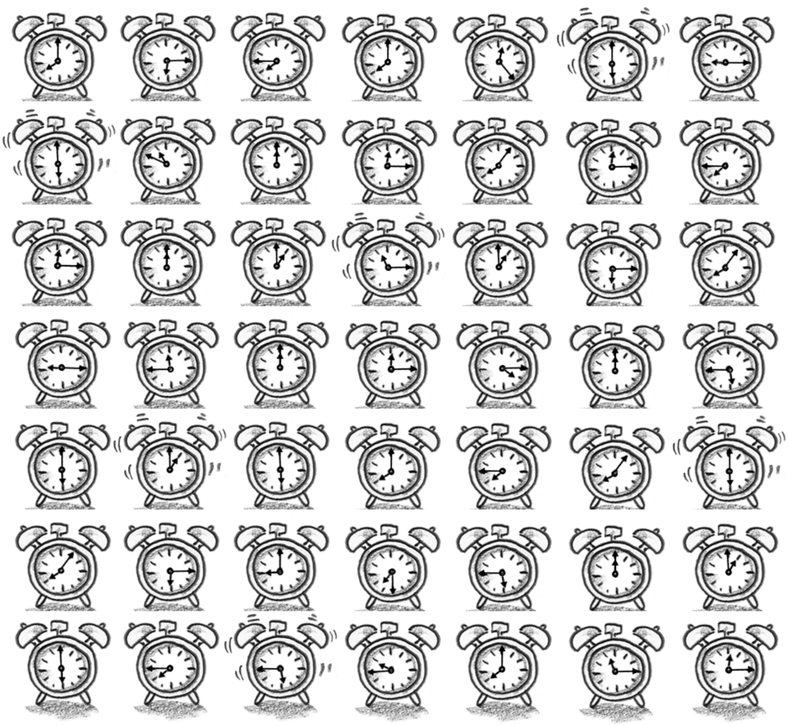
الوقت ....

أكمـل لعبـة السـودوكو ذات المناطـق غيـر المنتظمـة التاليـة، وذلـك بوضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 9 فـي كل مربـع، ولكـن لا يمكـن أن يتكـرر نفـس الرقـم فـي أي صـف، أو أي عمـود، أو أي منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي علـى 9 مربعـات.

5	3	2	9					1
	6	4	7		9	3	5	
					8		6	3
4						2		
6	4	9	1		2	5	3	7
		1						5
2	9		8					
	2	8	3		6	1	7	
1					3	8	2	9

اللعبة الذهنية 86

الوقت ....



أ) كم عدد الساعات المنبهة؟

ب) كم عدد الساعات المنبهة التي تصدر رنينًا؟

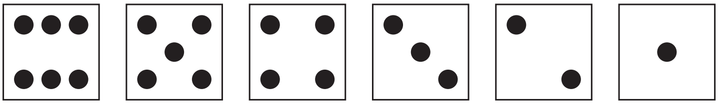
ج) كم عدد الساعات المنبهة التي يشير عقرب الدقائق فيها إلى «والربع»؟

د) كم عدد الساعات المنبهة التي يشير عقرب الدقائق فيها إلى «إلا ربع» أو لا يشير إلى أية دقائق؟

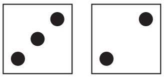
هـ) كم عدد الساعات المنبهة التي تعلن عن الساعة 11:15 أو 8:05؟

و) كم إجمالي عدد التوقيتات المختلفة في كل الساعات؟

حجر نرد له ستة جوانب وعلى كل جانب توجد نقاط تمثل الأرقام من 1 إلى 6:



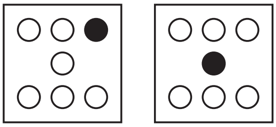
تذكر أنك يمكن أن تدير النرد فيظهر رقم 2 و 3 بهذا الشكل:



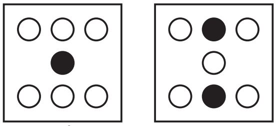
أ) إذا قمت برمي حجري نرد لهما ستة أوجه، فكم عدد الاحتمالات التي يكون فيها مجموع الرقمين 7؟

في أحجار النرد التالية، يوجد بعض النقاط الممسوحة، فلا يمكنك التأكد من الرقم الذي يشير إليه أي جانب لحجر النرد:

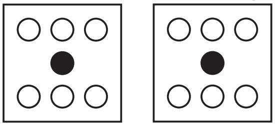
ب) ما مجموع أقل أعداد محتملة وأكثر أعداد محتملة لحجري النرد التاليين؟



ج) ما مجموع أقل أعداد محتملة وأكثر أعداد محتملة لحجري النرد التاليين؟



د) ما المجاميع المحتملة التي يمكنك أن تحصل عليها باستخدام حجري النرد التاليين؟



هـ) مستخدما نفس حجري النرد في السؤال السابق، كم مرة يمكن أن يظهر نفس الرقم في كلا الحجرين؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 94 4/18/2023 08:10:49 م

اللعبة الذهنية 88

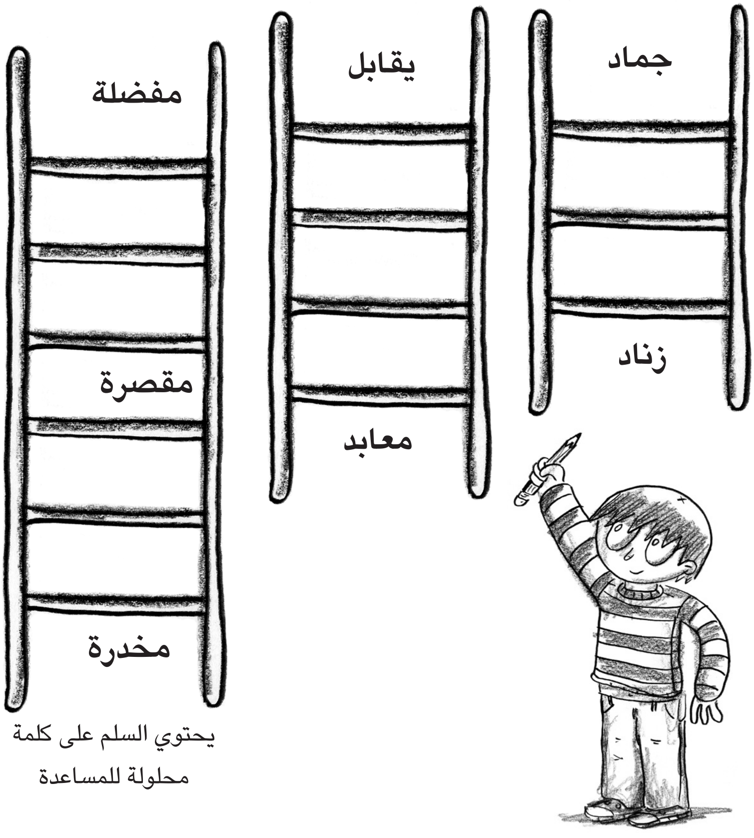
الوقت ....

كل سلَّم به كلمة أعلى السلم وكلمة أسفله. اربط الكلمة الموجودة أسفل السلم بالكلمة الموجودة أعلاه بوضع كلمة جديدة فوق كل درجة.

القواعد

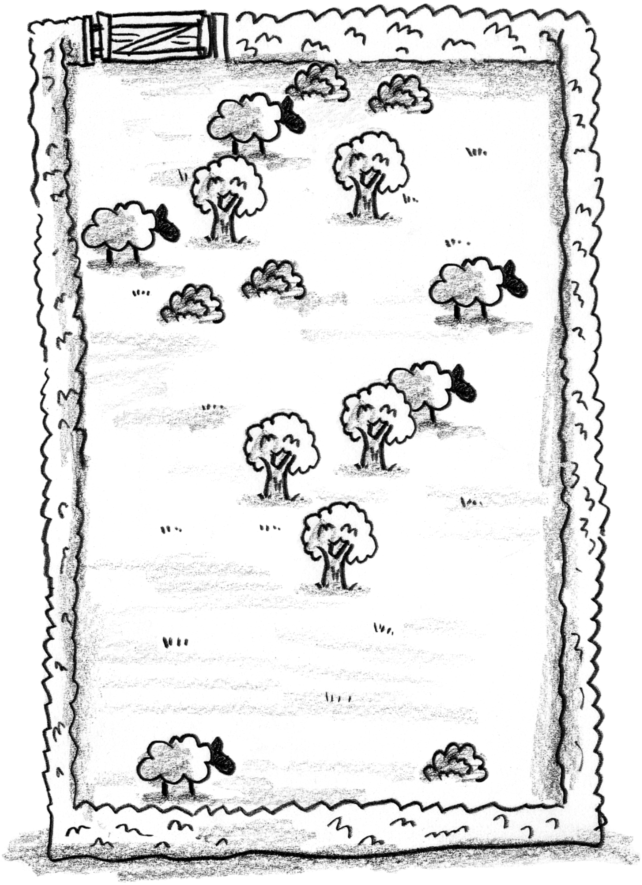
- حرف واحد فقط يمكن تغييره في كل درجة من السلم، ويمكن تغييره لأي حرف آخر من الألفباء العربية.
- يمكن استخدام فقط الكلمات العربية، وأن تكون مفهومة وذات معنى.

على سبيل المثال: يمكن ربط كلمة «باب» بكلمة «جار» على النحو التالي: «باب»، «ناب»، «نار»، «جار».



يحتوي السلم على كلمة
محلولة للمساعدة

مسـتخدمًا فقـط أربعـة خطـوط مسـتقيمة، قـم بتقسـيم الحقـل إلـى خمـس مناطـق، بحيـث تحتـوي كل منطقـة علـى شـجرة واحـدة، شـجيرة واحـدة، وخـروف واحـد.



تلميـح: خـط واحـد فقـط يبـدأ مـن أحـد جوانـب الحقـل ويمـر عبـر الحقـل بأكملـه حتـى يصـل إلـى الجانـب الآخـر. الخطـوط الثلاثـة الأخـرى تمـر فقـط مـن أحـد جوانـب الحقـل وتنتهـي عنـد أحـد الخطـوط الأخـرى.

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 96 4/18/2023 08:10:54 م

اللعبة الذهنية 90

الوقت ....

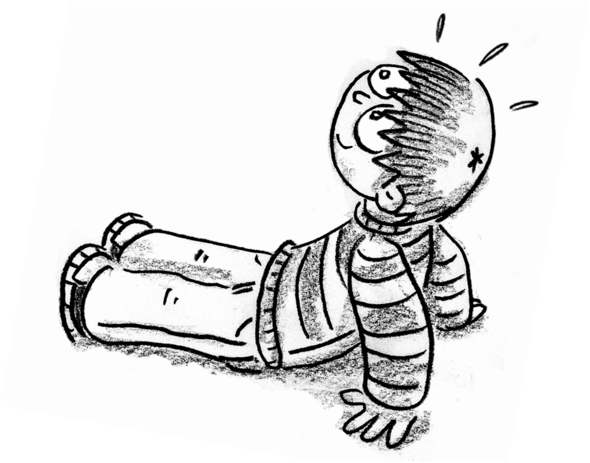
أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات الخالية، ولكن لا يمكن أن يظهر أي رقم أكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك وتحتوي على 9 مربعات.

3	9				6		4	1
				5				
7			1				5	2
2	6		8	7				
9				4				6
				9	1		3	4
4	7				8			9
				2				
8	1		7				2	3

الإجابات

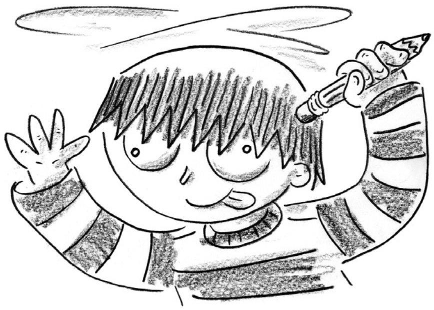
اللعبة الذهنية 1

5	3	4	6	2	1
4	1	5	2	6	3
2	6	3	1	5	4
6	5	1	3	4	2
3	4	2	5	1	6
1	2	6	4	3	5



اللعبة الذهنية 2

ك	س	ة	ف	ا	و	ج	ه	ف	ت
ا	ا	ب	م	ا	م	ش	ي	ر	ل
ف	ن	و	ن	ي	و	ي	ك	ا	ا
و	ا	ج	ج	ت	ن	ي	و	و	ق
ك	ن	ن	ش	ص	د	خ	ث	ل	ت
ا	ا	ا	ن	م	غ	ذ	ي	ة	ر
د	ج	م	و	م	ش	ش	ع	ط	ب
و	ة	ب	م	خ	ز	م	م	ن	ب
ي	ن	س	ي	ت	و	ت	ه	ا	ب
ز	و	م	ل	ع	خ	و	خ	ط	م



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 101 4/18/2023 08:10:59 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 3

أ) **نهاك** أبوك عن الذهاب إلى **هناك**.

ب) أحب **عسل** النحل، ولكنني أخاف من **لسع** النحل.

ج) **حلم** الفقير بأكل **لحم** الغنم.

د) **ربح** الطفل في مسابقة القراءة قلمَ **حبر**.

هـ) تسير سفن **الحرب** في **البحر**.

و) **فرح** أهل القرية عند **حفر** بئر للمياه.

ز) أخرج الطفل **اللعبة** من **العلبة**.

ح) اشتد **الألم** على المريض ولكنه لم يفقد **الأمل**.

ط) أكلت **اللحم** طيب المذاق، لكنه كان بحاجة إلى **الملح**.

ي) رأيت شجرة **عنب** جميلة تنمو بجوار **نبع**.

ك) أراد **الولد** ماء، فألقى **الدلو** في البئر.

ل) عمي **المسن** لا يأكل **السمن**.

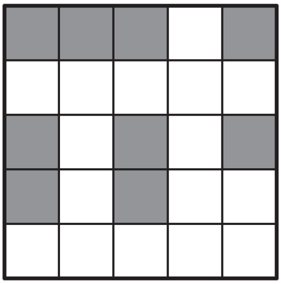
م) جلس أشقاء الملك **العشر** بجوار **العرش**.

ن) وضعت عطر **المسك** لطرد رائحة **السمك**.

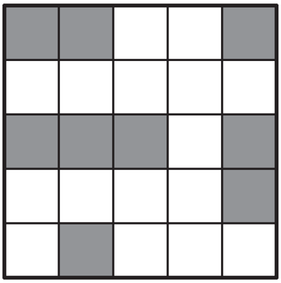
الإجابات

اللعبة الذهنية 4

اللغز أ



اللغز ب



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 103
4/18/2023 08:11:01 م

اللعبة الذهنية 5

8	1	4	5	2	9	7	3	6
6	5	2	7	3	1	4	9	8
9	7	3	8	6	4	2	1	5
7	4	9	1	8	5	3	6	2
5	6	1	3	7	2	9	8	4
3	2	8	9	4	6	5	7	1
1	9	7	2	5	8	6	4	3
4	3	5	6	1	7	8	2	9
2	8	6	4	9	3	1	5	7

الإجابات

اللعبة الذهنية 6

ن	ك	ن	ف	ح	ي	ح	ث	ن	ر
م	ي	س	ق	ل	ي	د	ه	ب	ي
أ	ق	ع	ي	ص	ه	ي	ل	ا	ر
م	ث	ا	ه	ك	ط	ق	ح	ح	ص
أ	ه	ا	ن	ر	ن	ي	ر	ء	ن
ة	ة	ر	ع	ر	ي	ع	ئ	ا	ق
ا	ق	ي	و	ا	ن	ن	غ	و	ي
س	ز	ئ	ا	و	ب	ل	ا	م	ق
خ	ق	ز	ء	خ	ث	ا	ر	ن	ا
م	ز	ز	م	ج	ر	ة	ء	ت	س

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 105 4/18/2023 08:11:04 م

اللعبة الذهنية 7

أ) 49 وجهًا

ب) 27 وجهًا

ج) 12 وجهًا

د) 66 عينًا

هـ) 32 عينًا (49 وجها بعينين، طُرح منها 66 عينًا)

و) 11 وجهًا

ط) 0 وجه

اللعبة الذهنية 8

أ) 6 دوائر

ب) 4 أحجام مختلفة

ج) 16 نقطة

د) 17 لونًا

هـ) 4 ألوان

الإجابات

اللعبة الذهنية 9

5	4	1	2	6	3
3	6	5	4	2	1
1	2	3	6	4	5
6	5	4	1	3	2
2	3	6	5	1	4
4	1	2	3	5	6

اللعبة الذهنية 10

أ) اخترع أول جهاز حاسوب في العام **1822**.

ب) كان وزن إنياك **30** طنا.

ج) الاسم الأصلي لجهاز تشارلز بابيج كان «**محرك الفرق**».

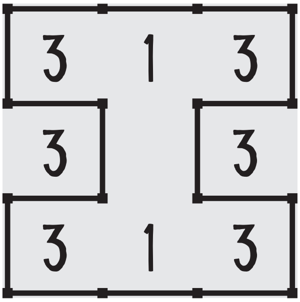
د) تم صنع جهاز إنياك في **الولايات المتحدة**.

هـ) جهاز بابيج احتاج **للتروس الميكانيكية**.

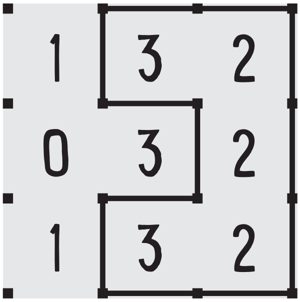
الإجابات

اللعبة الذهنية 11

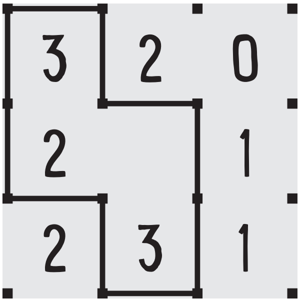
اللغز أ



اللغز ب



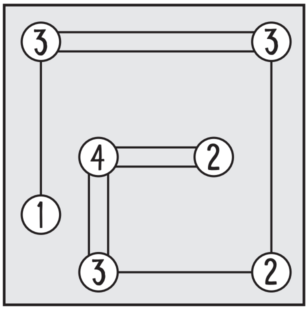
اللغز ج



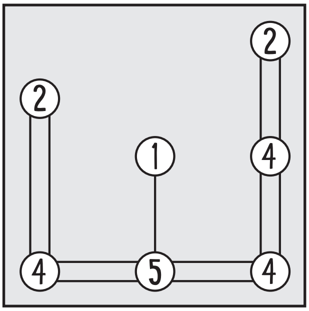
الإجابات

اللعبة الذهنية 12

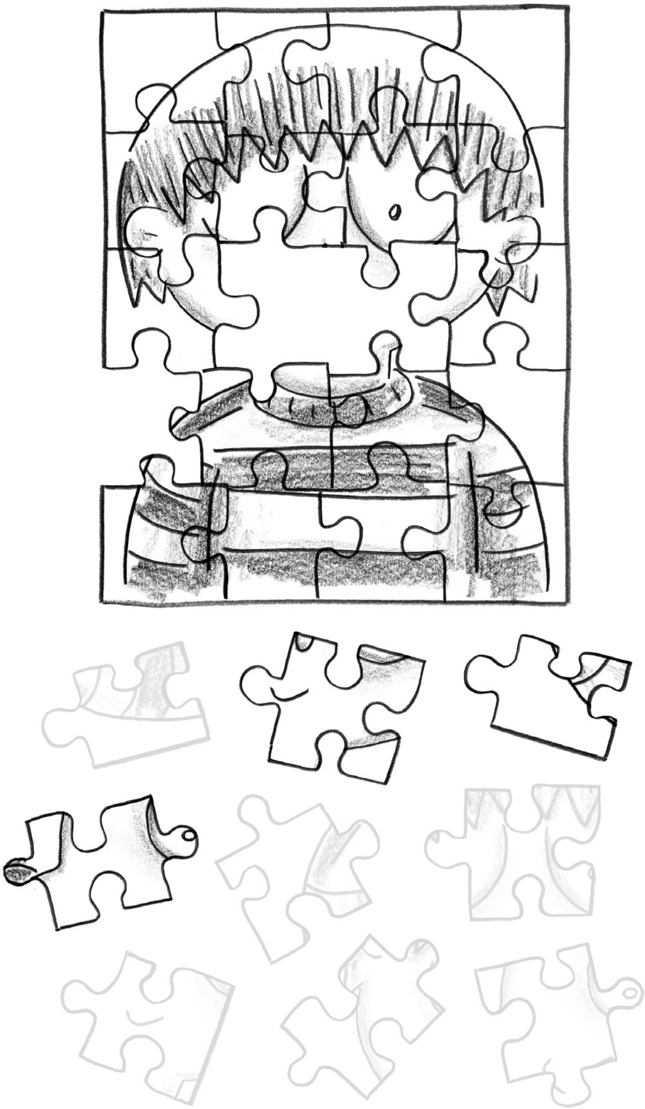
اللغز أ



اللغز ب

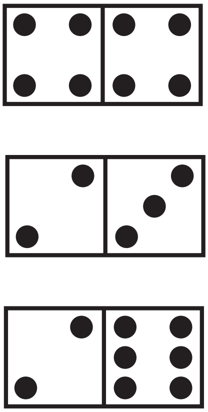


اللعبة الذهنية 13



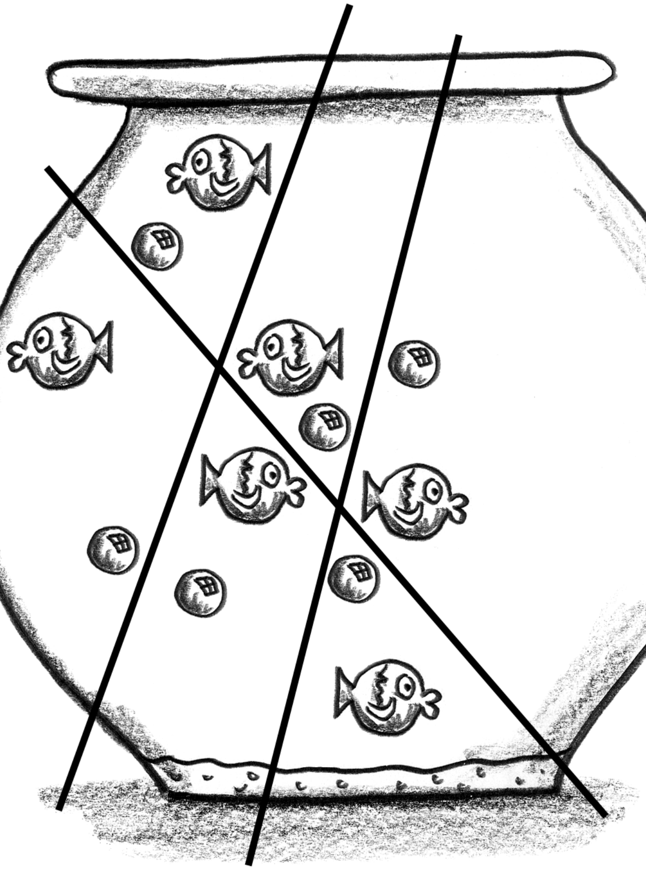
الإجابات

اللعبة الذهنية 14



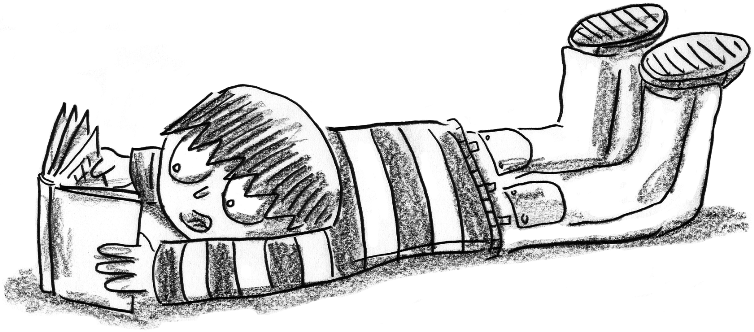
الإجابات

اللعبة الذهنية 15



اللعبة الذهنية 16

3	7	8	1	4	5	6	9	2
6	9	5	3	2	8	4	1	7
4	2	1	9	7	6	8	3	5
8	5	6	4	3	9	7	2	1
7	3	9	2	8	1	5	4	6
1	4	2	5	6	7	9	8	3
5	1	4	7	9	3	2	6	8
9	8	3	6	5	2	1	7	4
2	6	7	8	1	4	3	5	9

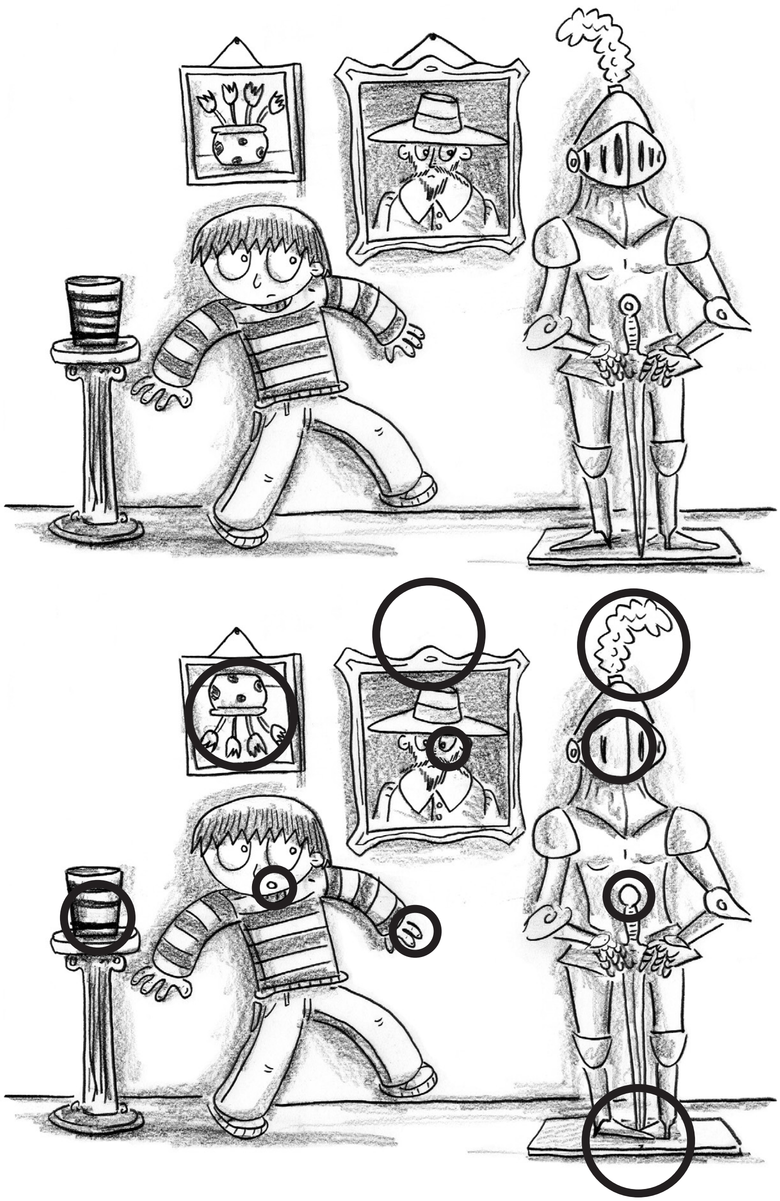


اللعبة الذهنية 17

29	1	29	7	23	31	29	1	7	18
23	53	31	43	1	53	43	23	85	13
37	41	1	37	43	49	31	20	19	65
7	29	7	23	29	1	50	5	70	95
23	2	31	49	53	23	22	27	55	23
90	24	8	53	1	84	16	17	43	49
12	15	3	18	40	15	6	47	41	37
1	30	21	15	14	4	22	37	29	7
29	7	13	14	62	9	23	31	53	23
43	23	37	25	12	7	49	29	31	1

الإجابات

اللعبة الذهنية 18



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 117 4/18/2023 08:11:23 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 19

اللغز أ

■	■	■	■	3\
■	■	3\	5\2	2
■	4\6	2	3	1
\6	3	1	2	■
\1	1	■	■	■

اللغز ب

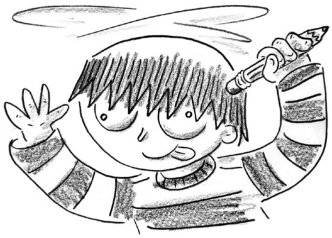
■	■	■	6\	3\
■	■	6\4	3	1
■	4\6	3	1	2
\6	3	1	2	■
\3	1	2	■	■

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 118 4/18/2023 08:11:25 م

الإجابات

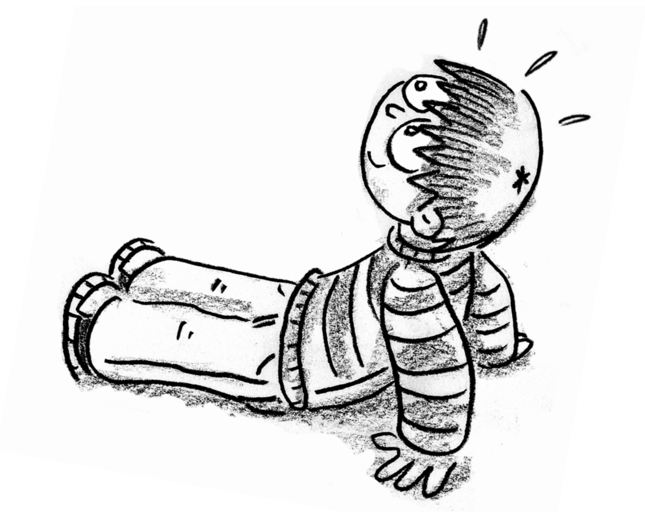
اللعبة الذهنية 20

ر	ن	ي	ن	ة	م	د	م	د	ص
م	ن	م	ي	ز	ه	ر	س	ا	ف
ه	د	ي	ر	ك	ي	غ	ص	أ	ي
ح	ف	ي	ف	ر	ة	ط	ض	ن	ر
ة	ح	ت	خ	ر	ك	م	ط	ي	ف
ع	ب	غ	ل	ا	ي	ى	ت	ن	ي
ج	ي	ر	ك	أ	ذ	ر	غ	م	ن
ع	ح	ي	ش	ز	و	أ	ص	و	ت
ج	ن	د	ث	ي	ة	ن	ط	ن	ط
ر	ي	ف	ز	ز	ب	ق	ب	ق	ة

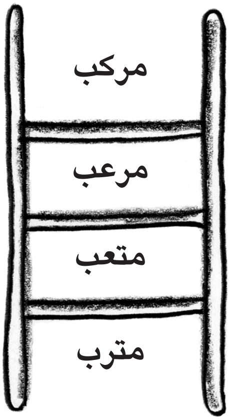


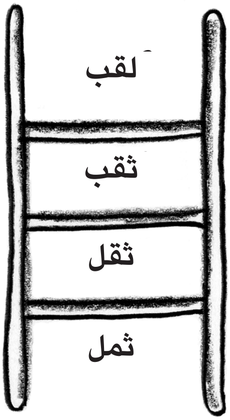
اللعبة الذهنية 21

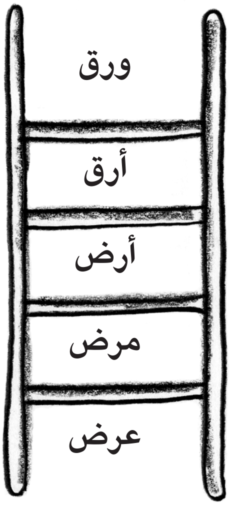
1	2	5	4	3	6
5	3	6	1	2	4
6	4	3	2	5	1
3	6	1	5	4	2
2	5	4	6	1	3
4	1	2	3	6	5



اللعبة الذهنية 22







هل يمكنك إيجاد حلول بديلة؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 121 4/18/2023 08:11:30 م

اللعبة الذهنية 23

اللغز أ

3	2	3
2	3	2
2	2	2

اللغز ب

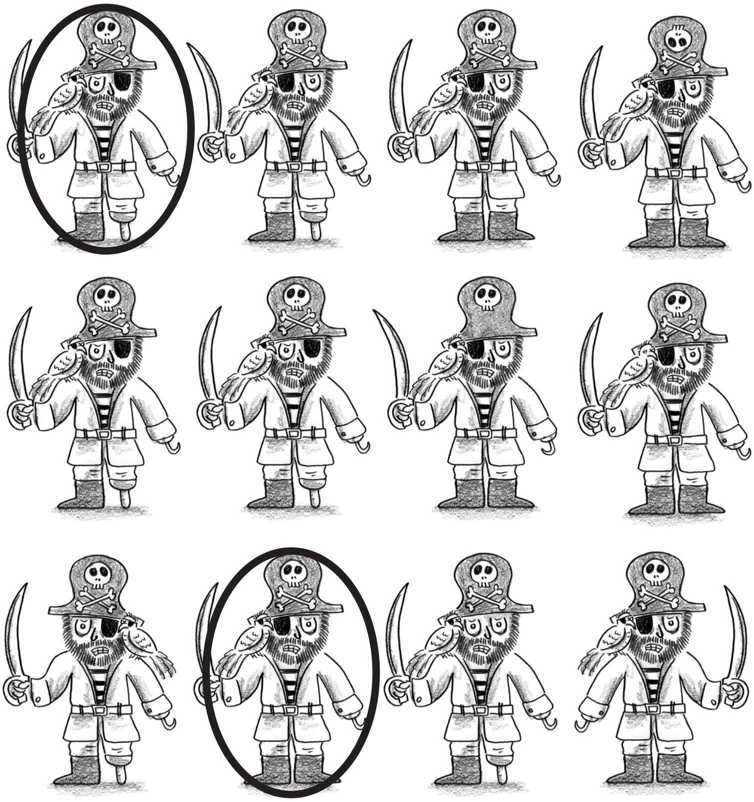
3	2	2	1
3	1		2
2		3	3
3	2	0	1

اللغز ج

3	2	0	0
2	2		1
3		3	3
3	1	2	2

الإجابات

اللعبة الذهنية 24



اللعبة الذهنية 25

3	2	6	1	4	5
4	1	5	3	6	2
6	5	4	2	3	1
2	6	3	5	1	4
5	4	1	6	2	3
1	3	2	4	5	6

اللعبة الذهنية 26

الشفرة الأولى

موعدنا القادم عند المتحف

الشفرة الثانية

التنفيذ الليلة

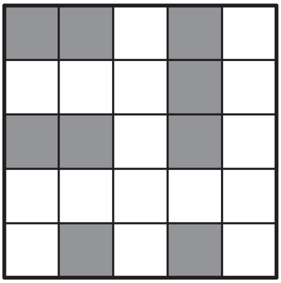
الشفرة الثالثة

أحضر معك المال

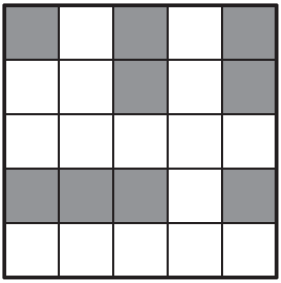
الإجابات

اللعبة الذهنية 27

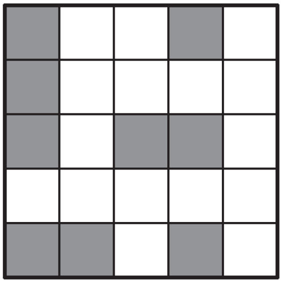
اللغز أ



اللغز ب



اللغز ج



اللعبة الذهنية 28

أ) 8 مستطيلات

ب) 6 نقاط

ج) 4 أحجام مختلفة

د) 7 ألوان

هـ) 15 مثلثًا

اللعبة الذهنية 29

اللغز أ

2	1	3
3	3	3
3	2	1

اللغز ب

2	1	1
1	3	1
3	2	3

اللعبة الذهنية 30

4	3	1	6	2	5
1	2	3	5	6	4
6	5	4	2	3	1
2	4	6	1	5	3
5	1	2	3	4	6
3	6	5	4	1	2

اللعبة الذهنية 31

أ) 168 كريدل (100 ك + 50 ك + 10 ك + 5 ك + 2 ك + 1 ك)

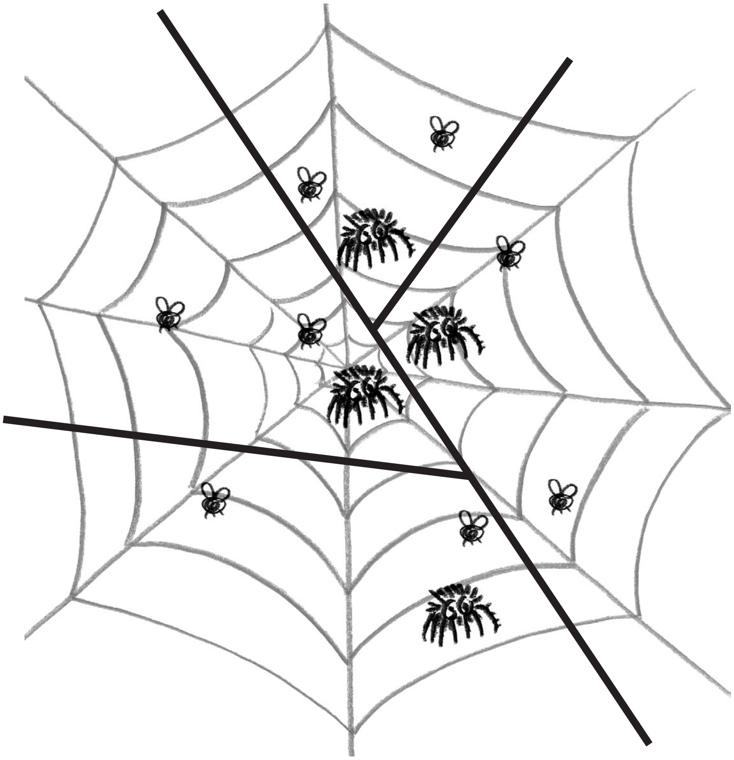
ب) عملتان (50 ك + 50 ك)

ج) ثلاث عملات (10 ك + 2 ك + 1 ك)

د) خمس عملات (10 ك + 5 ك + 2 ك + 2 ك + 1 ك)

الإجابات

اللعبة الذهنية 32



اللعبة الذهنية 33

أ) 21 نقطة

ب) 2، 3، 4، 5، 6

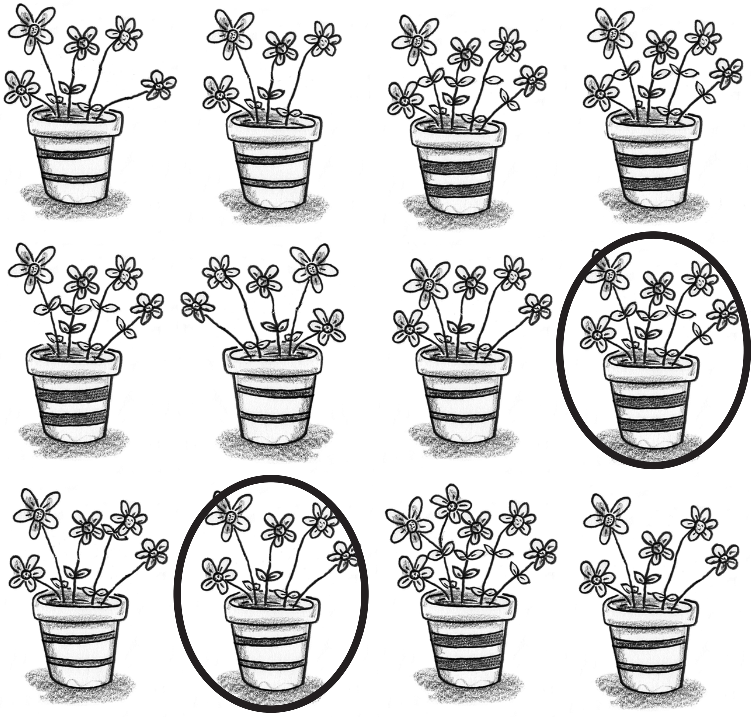
ج) مجموع أقل أعداد محتملة 5
مجموع أكثر أعداد محتملة 17

د) مجموع أقل أعداد محتملة 7 مجموع أكثر أعداد محتملة 15

هـ) 10، 12، 14، 16

الإجابات

اللعبة الذهنية 34



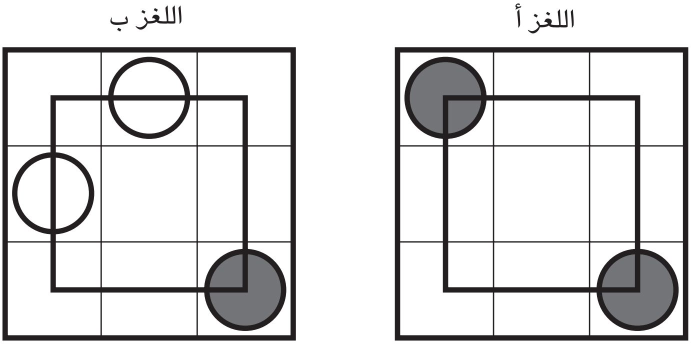
الإجابات

اللعبة الذهنية 35

8	2	1	7	4	6	5	3	9
5	4	3	2	9	8	7	1	6
7	9	6	5	1	3	4	8	2
6	8	4	9	2	5	3	7	1
9	1	7	8	3	4	6	2	5
3	5	2	6	7	1	9	4	8
1	6	8	3	5	7	2	9	4
4	7	9	1	6	2	8	5	3
2	3	5	4	8	9	1	6	7

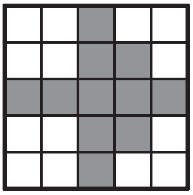
الإجابات

اللعبة الذهنية 36

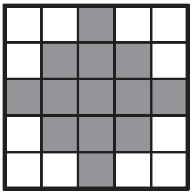


اللعبة الذهنية 37

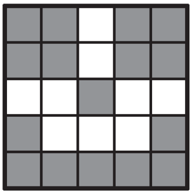
اللغز أ



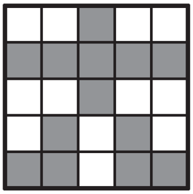
اللغز ب



اللغز ج



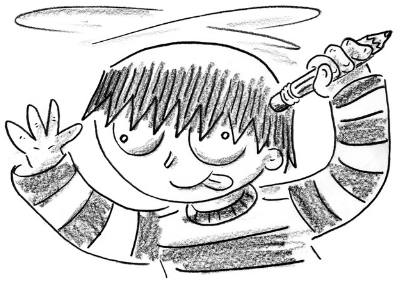
اللغز د



الإجابات

اللعبة الذهنية 38

س	ظ	ر	ة	ل	ف	ا	ح	ء	د
ي	ة	ا	ع	ق	ر	هـ	ة	ا	ر
ا	ط	ط	ك	ا	ا	ل	ر	ف	ا
ر	ر	ق	ة	ر	ر	ي	ج	ط	ج
ة	ش	ط	ر	ب	ج	ك	أ	إ	ة
إ	ة	ا	ا	و	ت	و	ة	ة	ن
س	ر	ئ	ب	ر	ر	ب	ر	ر	ا
ع	ا	ر	ع	ت	ا	ت	ا	ا	ر
ا	ي	ة	م	م	م	ر	ي	ي	ي
ف	س	ة	ن	ح	ا	ش	س	س	ة



اللعبة الذهنية 39

أ) 8 مثلثات

ب) حجمان

ج) 7 خطوط مستقيمة

د) نعم

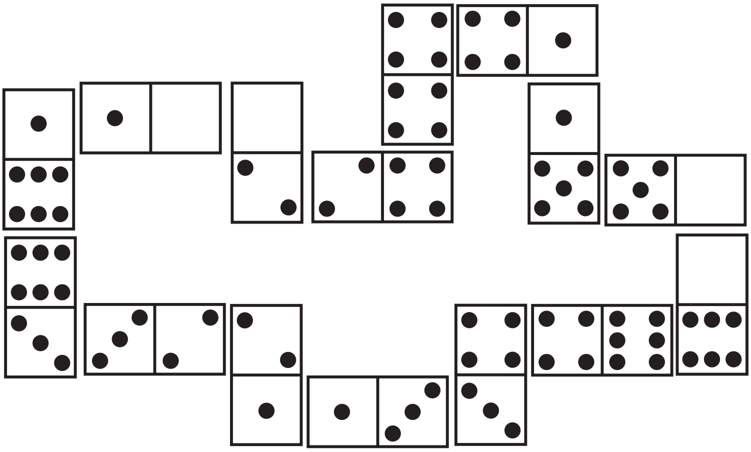
هـ) 18 مثلثًا

الإجابات

اللعبة الذهنية 40

2	1	3	4	5	6
3	6	5	1	4	2
5	4	2	6	3	1
1	3	6	5	2	4
4	5	1	2	6	3
6	2	4	3	1	5

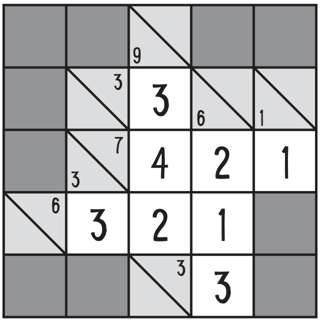
اللعبة الذهنية 41



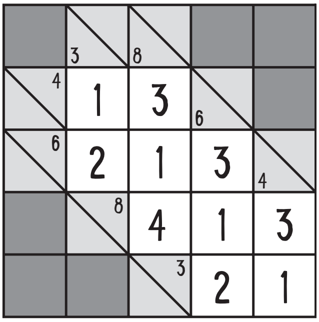
10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 140 4/18/2023 08:12:03 م

اللعبة الذهنية 42

اللغز أ



اللغز ب



الإجابات

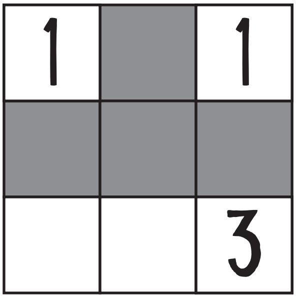
اللعبة الذهنية 43

ش	ق	ب	ع	ة	خ	غ	ق	ف	ل
م	ل	ط	ر	ي	ي	ل	ا	ل	ا
ن	ق	ا	ق	م	ا	ا	ك	ف	ط
د	ا	ط	خ	ا	ر	ر	ب	ل	م
ر	س	س	ن	ب	ف	ر	ا	ف	ا
ر	ث	ل	ا	س	ز	ذ	ز	و	ط
ي	و	ص	ب	ج	ض	ر	ل	ف	م
ج	م	ب	س	س	خ	ة	ا	ل	ل
ر	ء	ا	ي	ب	و	ل	ء	م	ج
ج	ء	ا	ي	ل	و	ص	ا	ف	ف

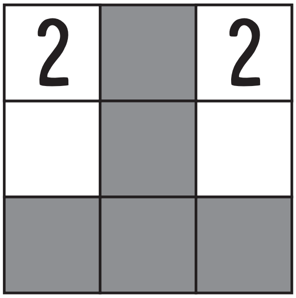
الإجابات

اللعبة الذهنية 44

اللغز أ



اللغز ب



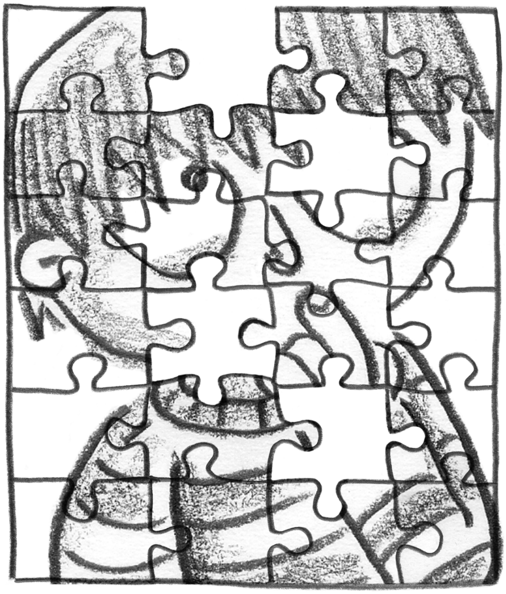
10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 143 4/18/2023 08:12:08 م

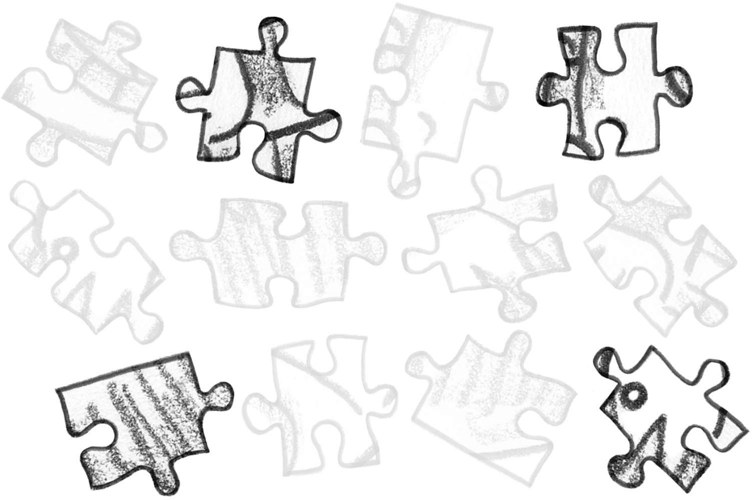
اللعبة الذهنية 45

ك	ر	ف	ت	ي	م
ي	ف	ر	م	ت	ك
ت	م	ي	ك	ف	ر
ر	ي	ك	ف	م	ت
ف	ت	م	ر	ك	ي
م	ك	ت	ي	ر	ف

الكلمة المخفية هي **تفكير**

اللعبة الذهنية 46





الإجابات

اللعبة الذهنية 47

كسل
عسل
عمل
عمق

حلم
قلم
قام
نام
ندم

غاب
غلب
قلب
قرب
هرب
هرع

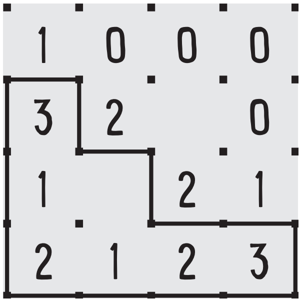
هل يمكنك إيجاد حلول بديلة؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 146 4/18/2023 08:12:16 م

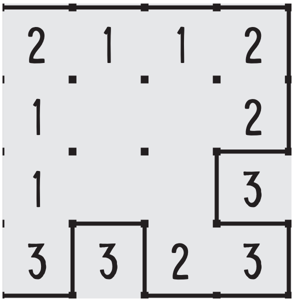
الإجابات

اللعبة الذهنية 48

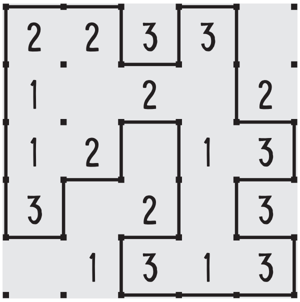
اللغز أ



اللغز ب



اللغز ج



اللعبة الذهنية 49

اللغز أ

3	1	2
2	3	1
2	1	1

اللغز ب

2	2	3
1	1	2
2	3	1

اللغز ج

1	1	3
3	3	2
2	3	1

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 148 4/18/2023 08:12:21 م

الإجابات

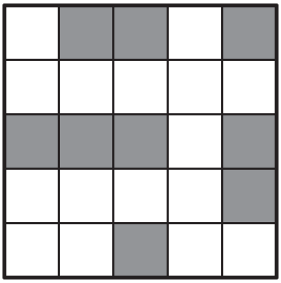
اللعبة الذهنية 50

3	4	2	5	9	6	7	8	1
9	1	8	7	2	3	6	4	5
6	5	7	8	4	1	3	2	9
2	7	5	4	3	8	9	1	6
4	6	9	1	5	7	8	3	2
8	3	1	2	6	9	5	7	4
1	8	6	9	7	4	2	5	3
5	9	4	3	8	2	1	6	7
7	2	3	6	1	5	4	9	8

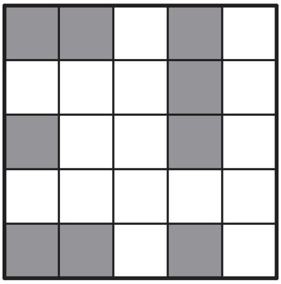
الإجابات

اللعبة الذهنية 51

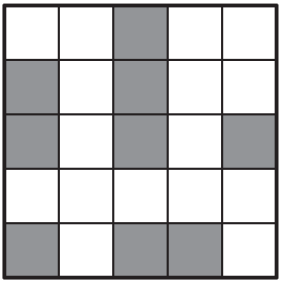
اللغز أ



اللغز ب



اللغز ج



اللعبة الذهنية 52

أ) 12 شخصية

ب) 18 شخصية

ج) 6 شخصيات

د) 4 شخصيات

هـ) 16 شخصية

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 151 4/18/2023 08:12:26 م

اللعبة الذهنية 53

الشفرة الأولى

سوف تأتي في صباح الرابع والعشرين

الشفرة الثانية

الذهب مدفون في الحديقة

الشفرة الثالثة

اهرب فورًا

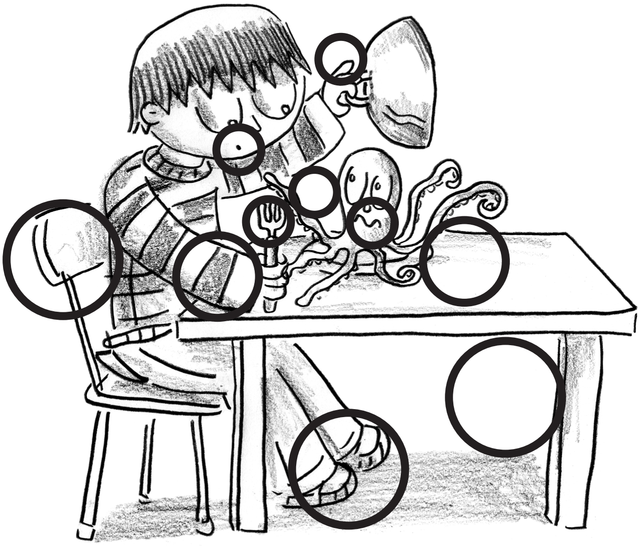
10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 152 4/18/2023 08:12:28 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 54

2	4	3	7	6	5	8	9	1
8	6	7	9	1	3	4	2	5
5	1	9	8	4	2	7	3	6
7	9	6	5	3	8	1	4	2
4	3	5	1	2	9	6	7	8
1	8	2	4	7	6	9	5	3
3	7	1	6	5	4	2	8	9
6	5	8	2	9	7	3	1	4
9	2	4	3	8	1	5	6	7

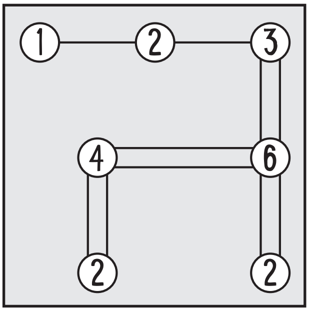
اللعبة الذهنية 55



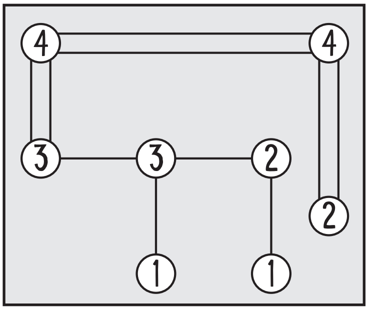
الإجابات

اللعبة الذهنية 56

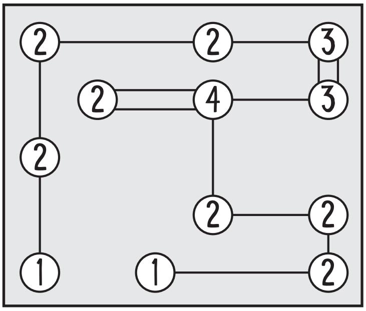
اللغز أ



اللغز ب



اللغز ج

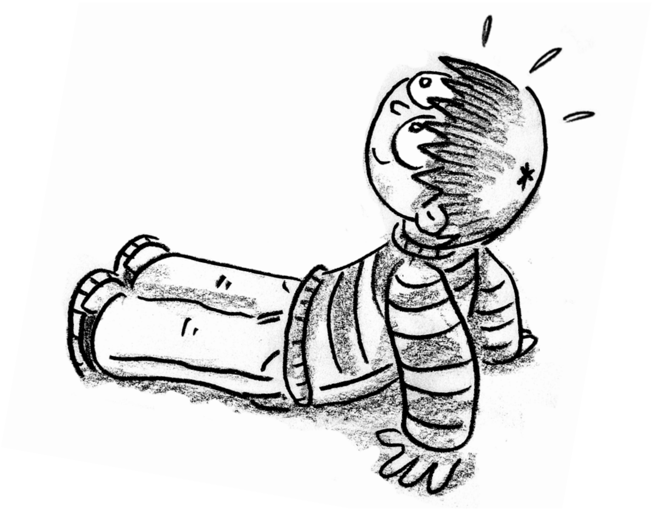


10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 155 4/18/2023 08:12:33 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 57

6	4	3	1	5	2
5	2	6	3	4	1
2	3	5	6	1	4
4	1	2	5	3	6
1	5	4	2	6	3
3	6	1	4	2	5



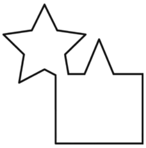
اللعبة الذهنية 58

أ) 5 مثلثات

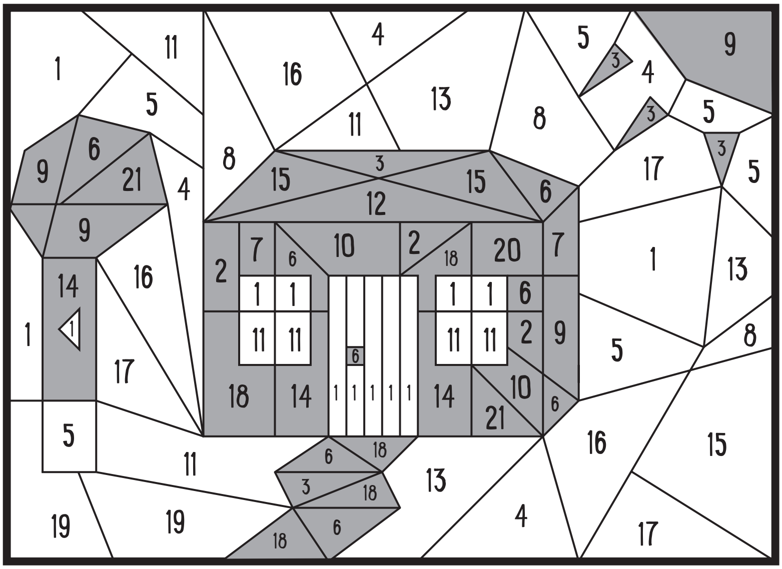
ب) نعم

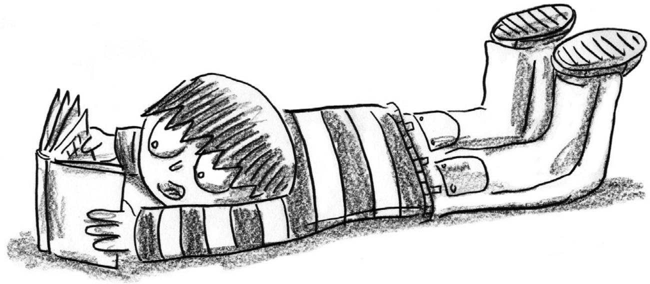
ج) 15 لونًا

د) 17 ضلعًا



اللعبة الذهنية 59

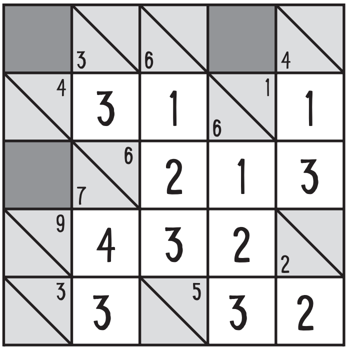




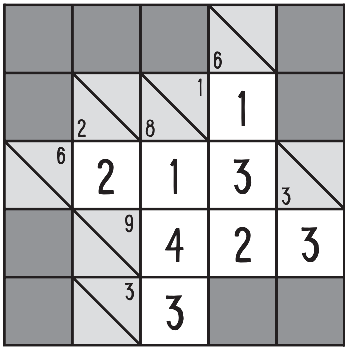
الإجابات

اللعبة الذهنية 60

اللغز أ



اللغز ب



الإجابات

اللعبة الذهنية 61

ض	غ	س	ب	ن	ي	ك	ن	ا	د	ك
و	م	ب	ي	ي	س	ر	ي	م	و	غ
ت	ر	ا	د	ت	ب	ي	ق	م	س	ا
ا	ا	س	ا	ا	ش	ي	ا	س	ا	ي
ج	د	ي	ن	ك	س	س	ث	م	ي	س
ي	ا	ب	ك	ك	ي	ق	ا	ت	ث	ت
ر	ر	ا	ت	م	ا	ث	ن	ل	ا	ا
أ	ك	ل	د	ر	ل	ف	ك	و	ر	ر
م	ش	ا	ر	ؤ	ا	ع	س	م	ج	ج
ن	ت	و	د	ا	ج	ي	ر	ب	و	أ
م	ش	ي	ش	ي	ا	ل	ا	ف	خ	إ

الإجابات

اللعبة الذهنية 62

ق	م	ا	س	ت	ب
ا	ب	ق	ت	م	س
س	ت	م	ب	ق	ا
م	ا	س	ق	ب	ت
ت	ق	ب	ا	س	م
ب	س	ت	م	ا	ق

الكلمة المخفية هي **مسابقات**

الإجابات

اللعبة الذهنية 63

أ) 685 كويديليونًا

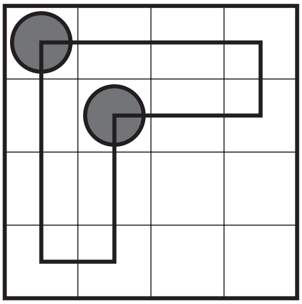
ب) 4 ورقات (50 كد + 20 كد + 20 كد + 5 كد)

ج) ورقة واحدة (5 كد)

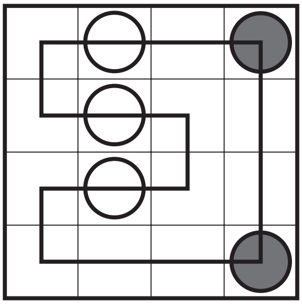
د) 5 ورقات (500 كد + 500 كد + 50 كد + 50 كد + 5 كد)

اللعبة الذهنية 64

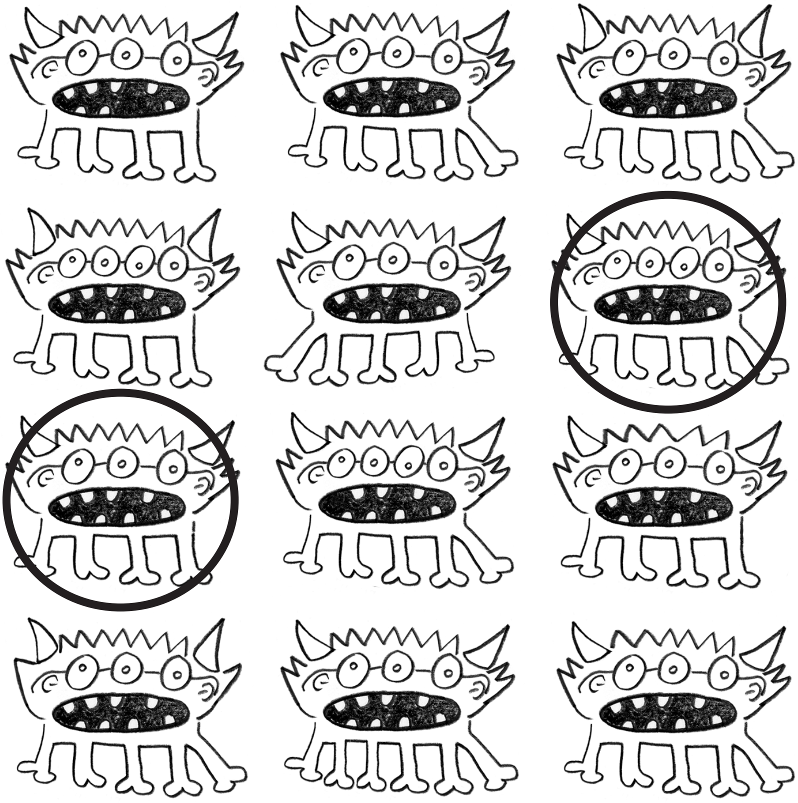
اللغز أ



اللغز ب



اللعبة الذهنية 65



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 164 4/18/2023 08:12:49 م

اللعبة الذهنية 66

اللغز أ

2		
3		

اللغز ب

1			3
	1		
	2		

الإجابات

اللعبة الذهنية 67

1	8	5	4	9	6	3	7	2
7	3	2	5	1	8	9	6	4
4	9	6	3	7	2	8	1	5
8	6	4	2	5	1	7	3	9
2	7	3	9	6	4	1	5	8
5	1	9	7	8	3	4	2	6
3	5	8	6	4	7	2	9	1
6	4	7	1	2	9	5	8	3
9	2	1	8	3	5	6	4	7

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 166 4/18/2023 08:12:52 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 68

أ) في **المساء** تظهر النجوم في **السماء**.

ب) امتطى الرجل **الفرس**، وبدأ رحلة **السفر**.

ج) **غمر** الشاب رأسه في الماء المثلج **رغم** البرد.

د) **سجل** الطالب حضوره في دفتر الفصل، ثم **جلس** مكانه.

هـ) سقطت **دموع** الطفل بعد ما اصطدم في **عمود**.

و) إن الله علينا **رقيب**، وهو إلينا **قريب**.

ز) ينتشر **العبير** من الزهور في فصل **الربيع**.

ح) وجد الأطفال محفظة بها **دراهم** أمام **دارهم**.

ط) سار الرجل ليلًا في **درب** طويل، وكان **بدر** السماء منيرًا.

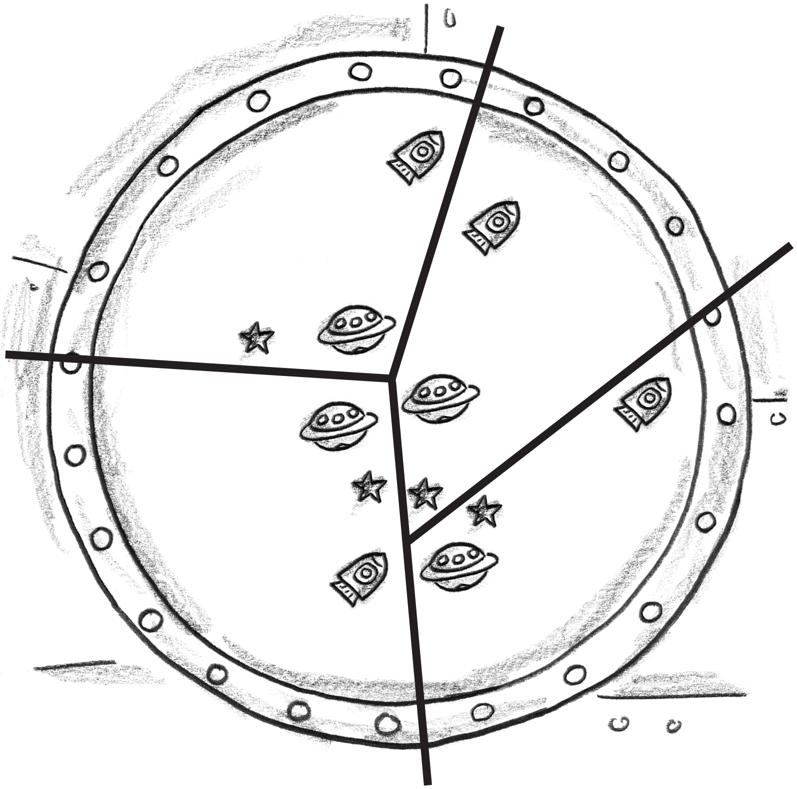
ي) زرتُ **برج** خليفة في شهر **رجب**.

ك) صوب الصائد بندقيته نحو **الفهد**، ثم أصاب **الهدف**.

ل) تقبل **نصح** الآخرين، فهو **حصن** لك.

م) **فرض** المدير على الموظف عقوبة، ولكنه **رفض**.

اللعبة الذهنية 69



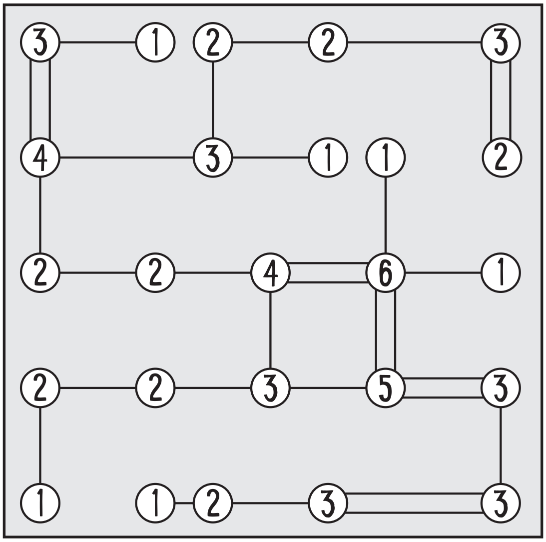
10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 168 4/18/2023 08:12:55 م

اللعبة الذهنية 70

9	8	2	1	7	3	4	6	5
7	3	6	5	4	9	2	1	8
4	7	5	2	1	8	6	3	9
5	1	8	9	6	4	3	7	2
6	9	4	3	5	2	1	8	7
3	6	1	8	2	7	9	5	4
8	2	9	7	3	6	5	4	1
2	5	3	4	8	1	7	9	6
1	4	7	6	9	5	8	2	3

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 169 4/18/2023 08:12:56 م

اللعبة الذهنية 71



اللعبة الذهنية 72

الشفرة الأولى

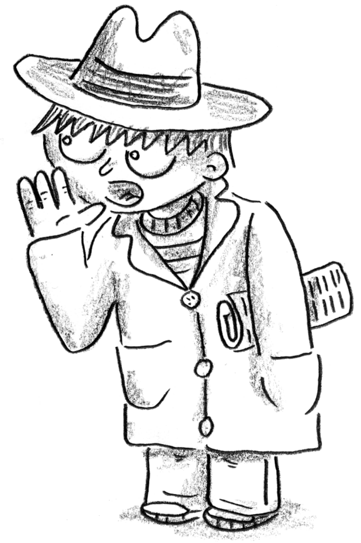
اتجه ست خطوات لليمين وأربع خطوات لليسار

الشفرة الثانية

هذا أمر صحيح

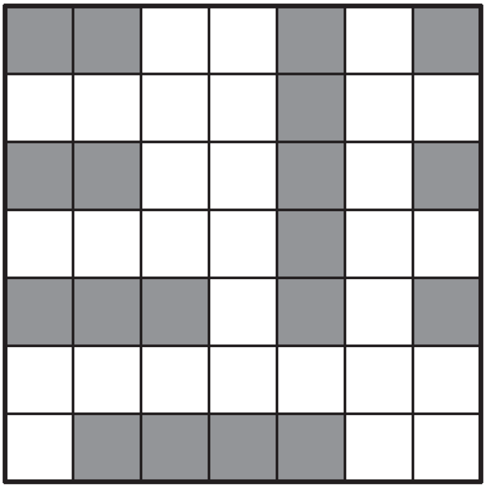
الشفرة الثالثة

أنت ماهر في فك الشفرات



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 171 4/18/2023 08:12:59 م

اللعبة الذهنية 73



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 172 4/18/2023 08:13:00 م

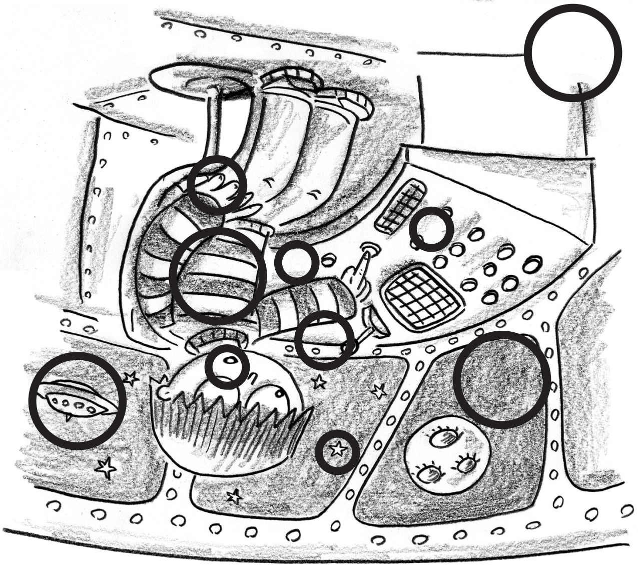
الإجابات

اللعبة الذهنية 74

4	1	9	7	8	3	6	5	2
2	5	3	4	1	6	7	8	9
8	6	7	9	5	2	4	1	3
3	7	4	5	9	8	2	6	1
5	9	1	6	2	4	3	7	8
6	2	8	1	3	7	5	9	4
7	8	6	2	4	9	1	3	5
1	3	2	8	6	5	9	4	7
9	4	5	3	7	1	8	2	6

الإجابات

اللعبة الذهنية 75



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 174 4/18/2023 08:13:03 م

اللعبة الذهنية 76

أ) 4 مثلثات
ب) 4 أشكال رباعية
ج) 4 أشكال سداسية
د) 6 ألوان
هـ) 10 مثلثات

اللعبة الذهنية 77

اللغز أ

■	6\	3\	■	■	■
\3	1	2	6\	■	7\
\6	3	1	2	7\2	2
\2	2	\7	1	2	4
■	■	\8	3	4	1
■	■	■	\1	1	■

اللغز ب

■	8\	2\	4\	■	■
\6	1	2	3	3\	■
\3	3	3\3	1	2	4\
\6	4	2	5\4	1	3
■	\4	1	3	1\1	1
■	■	\3	2	1	■

اللعبة الذهنية 78

أ) ظهرت الصور السينمائية في ثلاثينيات القرن التاسع عشر.

ب) أضيف الصوت في الفيلم السينمائي لأول مرة في العام 1926.

ج) كان اسم أول نظام لإعادة تشغيل الأفلام منظار الحركة (كينتوسكوب).

د) كان الأخـوان اللـذان أعلنـا عـن أول جهـاز لعـرض الصـور السـينمائية همـا الأخـوان لوميير، وأعلنـا عـن ذلـك فـي العـام 1895.

اللعبة الذهنية 79

اللغز أ

2	3	3	4
1	1	2	3
3	2	3	1
4	1	4	2

اللغز ب

4	3	2	1
1	1	4	2
2	4	3	4
1	4	2	2

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 178 4/18/2023 08:13:09 م

الإجابات

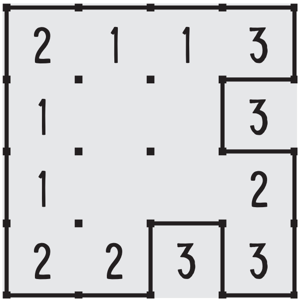
اللعبة الذهنية 80

5	7	9	1	3	4	2	6	8
2	6	3	9	8	5	4	1	7
1	8	4	2	6	7	5	3	9
4	2	6	7	5	1	9	8	3
7	3	5	4	9	8	6	2	1
8	9	1	3	2	6	7	5	4
6	4	8	5	1	9	3	7	2
3	1	7	6	4	2	8	9	5
9	5	2	8	7	3	1	4	6

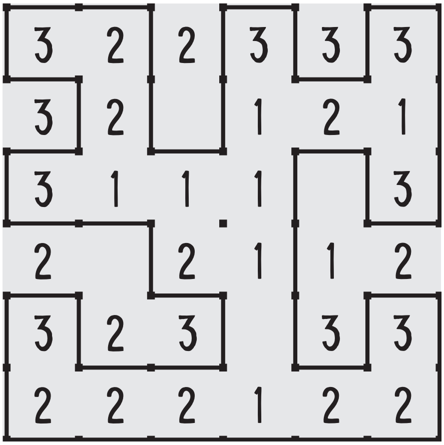
الإجابات

اللعبة الذهنية 81

اللغز أ



اللغز ب

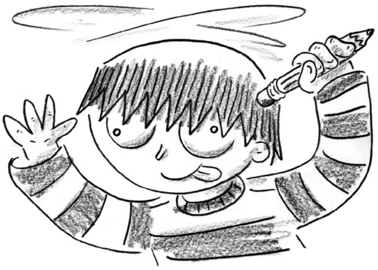


10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 180 4/18/2023 08:13:12 م

الإجابات

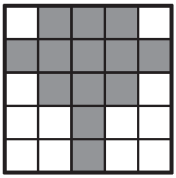
اللعبة الذهنية 82

ر	ك	ا	ر	م	ي	ا	ر	و	ك	ا	ي	ب	ط
ر	ك	ا	ر	ر	ر	ا	ا	ة	ي	ا	ا	ا	ق
ط	ة	ة	ة	ب	ئ	ا	ذ	ة	ي	م	ا	ك	ر
ا	م	ي	ي	ط	ب	ق	ي	ة	ذ	ا	ئ	ب	ة
ي	ز	ة	م	ق	ب	ا	ة	ذ	ق	م	ك	ة	ر
ة	ن	ي	م	ا	ب	ا	ة	ا	ق	م	ط	ي	ي
ب	ر	ر	م	ا	ك	ط	ة	ئ	م	ا	ك	ق	ي
ي	ك	ة	ي	و	ت	ر	ة	ا	م	م	ط	ب	ر
ة	ا	ب	ي	و	م	ر	ة	ي	ا	ا	ط	ط	ر
ر	م	ئ	ا	ا	ت	ر	ة	ي	م	م	ك	ن	ا
ر	ي	ا	ا	ا	م	ة	ر	ب	ق	ا	ك	ز	ا
ا	ة	ة	و	و	ت	ة	ا	ة	ا	ب	ك	م	ب
و	ة	ي	و	و	م	ة	ذ	ا	ا	م	ط	ر	ب
ر	ة	ط	س	و	ت	م	ة	ي	م	ا	ك	ر	ة

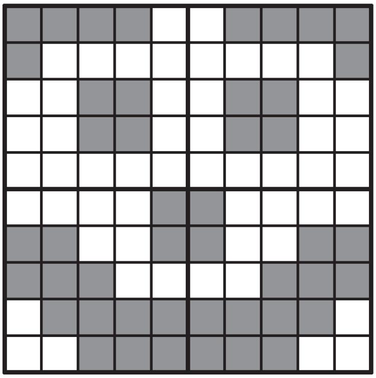


اللعبة الذهنية 83

اللغز أ



اللغز ب



10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 182 4/18/2023 08:13:15 م

اللعبة الذهنية 84

الشفرة الأولى

أحسنت صنعًا.

الشفرة الثانية

لماذا فاز الحصان في السباق؟

الشفرة الثالثة

لأنه كان يعدو بأقصى سرعة.

اللعبة الذهنية 85

5	3	2	9	6	4	7	8	1
8	6	4	7	1	9	3	5	2
7	1	5	4	2	8	9	6	3
4	5	7	6	3	1	2	9	8
6	4	9	1	8	2	5	3	7
3	8	1	2	9	7	6	4	5
2	9	3	8	7	5	4	1	6
9	2	8	3	5	6	1	7	4
1	7	6	5	4	3	8	2	9

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 184 4/18/2023 08:13:18 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 86

أ) 49 ساعة

ب) 6 ساعات

ج) 13 ساعة

د) 29 ساعة

هـ) 6 ساعات

ز) 18 توقيتًا مختلفًا

الإجابات

اللعبة الذهنية 87

أ) 6 احتمالات (1/6، 2/5، 3/4، 6/1، 5/2، 4/3)

ب) مجموع أقل أعداد محتملة **3**

مجموع أكثر أعداد محتملة **11**

ج) مجموع أقل أعداد محتملة **7**

مجموع أكثر أعداد محتملة **11**

د) 2، 4، 6، 8، 10

هـ) يمكن أن يظهر نفس الرقم في كلا الحجرين 3 مرات (1/1، 3/3، 5/5)

اللعبة الذهنية 88

جماد
جياد
زياد
زناد

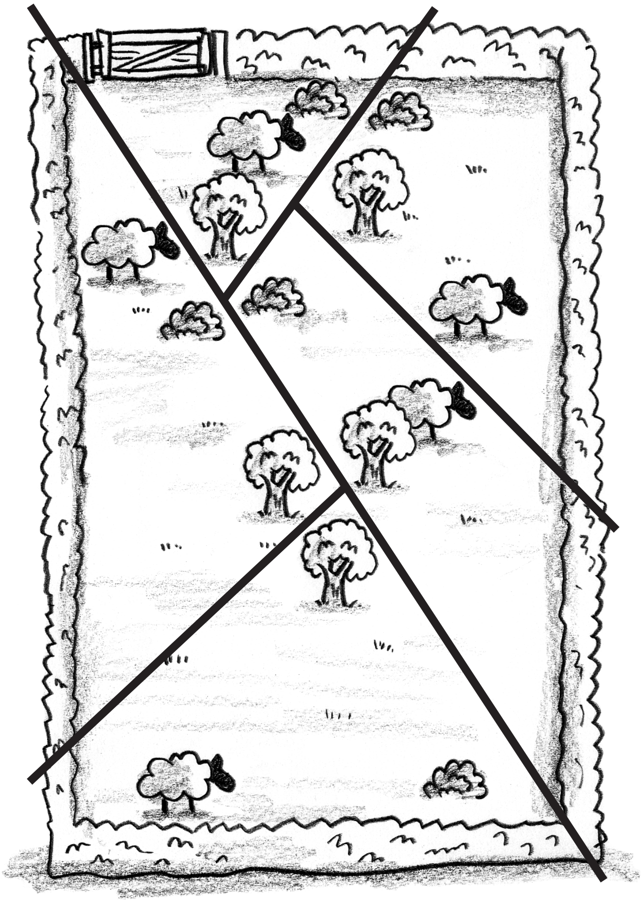
يقابل
مقابل
مقابر
معابر
معابد

مفضلة
مفصلة
مقصلة
مقصرة
مقدرة
مهدرة
مخدرة

هل يمكنك إيجاد حلول بديلة؟

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 187 4/18/2023 08:13:25 م

اللعبة الذهنية 89



اللعبة الذهنية 90

3	9	5	2	8	6	7	4	1
1	2	6	4	5	7	3	9	8
7	4	8	1	3	9	6	5	2
2	6	4	8	7	3	9	1	5
9	3	1	5	4	2	8	7	6
5	8	7	6	9	1	2	3	4
4	7	2	3	1	8	5	6	9
6	5	3	9	2	4	1	8	7
8	1	9	7	6	5	4	2	3

ملاحظات وخربشات

ملاحظات وخربشات

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 191

4/18/2023 08:13:30 م

10-minute-brain-games-for-clever-kids-pdf_2022-08-07_0950.indd 192 4/18/2023 08:13:30 م